IGRALI SMO Homeworld • Flight Unlimited 3 • Armored Fist 3 • GP 500 • Close Combat 4 • Shadow Company • NASCAR Revolution SE

HACKER

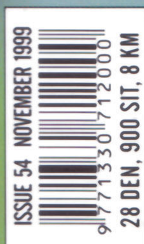
BROJ 54 STUDENI 1999. CIJENA 32.80 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

FIFA 2000

DRIVER

FREESPACE 2



Poklanjamo 50 igara

SRAZ 2





NAJAVLJUJEMO NBA Live 2000 • GTA 2 • Soldier of Fortune • FF VIII

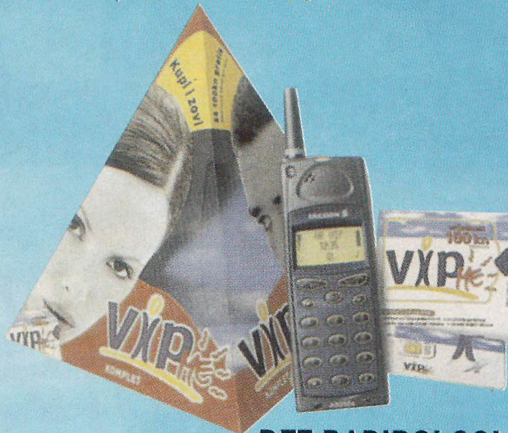


autronic computers

POSLOVANJE BEZ AVANTURE

Gruška 22; Zagreb, telefon 61 53 500, fax 61 52 733





BEZ PAPIROLOGIJE
BEZ MJESEČNE PRETPLATE
POTPUNA KONTROLA TROŠKOVA

Izaberite pravo rješenje

4.545 KN AUTRONIC P 400 /poslovna linija

CPU Intel® PII CELERON 400 PPGA, Socket 370, 400 MHz, 128k cache
FIC CE31-A PENTIUM II, Socket 370, SiS Eagle Chipset, Embedded SiS 6326 3D video (8 MB AGP) i ESS ES1938 audio chip onboard, 2xDIMM (up to 1 GB), 3xPCI/1xISA, Ultra ATA/66, Micro ATX
DIMM 32 MB PC100 8ns
HDD WESTERN DIGITAL 6.4 GB, EIDE, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T., Data Lifeguard
CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS
MOUSE + PAD, ZVUČNICI 120 W
KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO
PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

12.399 KN AUTRONIC P III 450 /prof. linija

CPU INTEL PENTIUM III 450, 450 MHz, 512 kB cache
Intel® SEATTLE-2, SE440BX (66/100 MHz FSB), AGP, ATX
DIMM 128 MB PC100 7ns
HDD IBM DESKSTAR 22GXP 9.1 GB, 7200 RPM, Ultra ATA/66, 2 MB cache, EIDE
MATROX MILLENIUM G400 16 MB SGRAM, AGP, 300 MHz RAMDAC, Single display
CD-ROM PHILIPS 40 x Speed
CREATIVE LABS LIVE SOUND BLASTER VALUE SB4670
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V,90 INTERNI
MICROSOFT INTELLI MOUSE + PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT-2001 ERGOFORCE, PS/2
PHILIPS COLOR MONITOR 107 MB, 17", 1280*1024, LR, NI, Digital, Zvučnici, Mikrofon, USB

13.975 KN FIC Notebook SERIES 5600

Intel® Mobile PENTIUM II 266 MHz,
32 MB RAM,
2 MB 128 Bit Embeded Video RAM,
HDD 3.2 GB,
FDD 1.44 MB,
24x CD-ROM,
3D Soround Sound, Microphone,
Speakers,
12.1" TFT Display

POVOLJNO

6.999 KN AUTRONIC P II 500 /obiteljska linija

CPU Intel® PII CELERON 500 PPGA, Socket 370, 500 MHz, 128k cache
FIC CP11Z, Intel® 440ZX AGP Chipset, AGP, Podržava: Intel® Celeron 370 PPGA 300-500 MHz, 1xAGP / 5xPCI / 2xISA, 2xDIMM (up to 256 MB), ATX sized
DIMM 64 MB PC100 7ns
HDD WESTERN DIGITAL 6.4 GB, EIDE, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T., Data Lifeguard
CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER RIVA 128 TNT AGP 16 MB
CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS
YAMAHA SOUND CARD 16 BIT P&P STEREO
JATON FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI
KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO, MOUSE + PAD
PHILIPS COLOR MONITOR 105MB 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL, ZVUČNICI, MIKROFON

MATIČNE PLOČE F.I.C 1stMainboard	
CE31-A, Socket 370, SiS EAGLE chipset, Intel Celeron PPGA od 366-500 MHz, Embeded SiS 6326 3D Video i ESS ES1938 Audio on board, 2 x DIMM (up to 1 GB), 3xPCI / 1xISA, UDMA/66, Micro ATX Sized	699 Kn
CP33, Socket 370, VIA Apolo Pro Plus, Intel Celeron PPGA od 366-500 MHz, Sound Blaster Pro compatibile on board, 3 x DIMM, 1 x AGP / 3 x PCI / 1 x ISA slots, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T., Micro ATX sized	770 Kn
KZ-6000-V, Socket 370, VIA Apollo Pro Plus, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PPGA od 366-500 MHz, 3 x DIMM, 1 x AGP / 4 x PCI / 1 x AMR / 1 x ISA slots, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T., Baby AT sized	725 Kn
HARD DISKOVI	
IBM 22GXP DJNA-370910 9.1 GB Ultra ATA/66, 7200 RPM, 2 MB BUFFER	1.037 Kn
IBM 22GXP DJNA-371350 13.5 GB Ultra ATA/66, 7200 RPM, 2 MB BUFFER	1.190 Kn
IBM 25GP DJNA-351520 15.2 GB Ultra ATA/66, 5400 RPM, 2 MB BUFFER	1.161 Kn
GRAFIČKE KARTICE	
MATROX MILLENNIUM G400, 16 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM	1.045 Kn
MATROX MILLENNIUM G400, 32 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM	1.512 Kn
DIAMOND VIPER V770 ULTRA, 32 MB SDRAM, AGP 4X, RIVA TNT2 ULTRA, OEM	1.880 Kn
STB VOODOO3 2000, AGP, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, OEM	766 Kn
STB VOODOO3 2000, PCI, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, OEM	866 Kn
CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER RIVA 128 TNT2 ULTRA, AGP, 32 MB, OEM	1.681 Kn
ZVUČNE KARTICE	
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4832/30, PCI, OEM	471 Kn
CREATIVE LABS SOUND PCI 128 P&P, OEM	328 Kn
DVD-ROM / DVD-KIT / CD RECORDERI	
DVD-ROM TOSHIBA SD-M1212, 6X DVD / 24X CD, IDE	726 Kn
DVD-KIT SONY DDU220E/H, 5X DVD + MPEG II CARD, EIDE, P&P, RETAIL	1.989 Kn
DVD-KIT CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X, 6X DVD-ROM + MPEG II CARD, RETAIL	2.010 Kn
CD-RECORDER YAMAHA CD-RV4416E, 4x/4x/16x, IDE, REWRITABLE, INTERNI	1.913 Kn
CD-RECORDER SONY CRX100E, 4x/2x/24x, IDE, REWRITABLE, INTERNI, RETAIL	1.974 Kn
MODEMI	
3Com Alana DFI PCI, Voice FaxModem, V.90, PCI, Interni (Product ID: 662974-81)	421 Kn
3Com US Robotics Sportster, Voice FaxModem, V.90 / X2, Interni (Product ID: 005685-00)	785 Kn
PHOEBE MICRO Voice FaxModem, TI Chipset, V.90 56K, Speakerphone, Interni, RETAIL	380 Kn
Jaton EXPLORER V.90, Voice FaxModem, TI Chipset, V.90 / K56flex, Externi, RETAI	571 Kn
BILLIONTON PCMCIA FAX-MODEM-VOICE 56K V.90	570 Kn
TIPKOVNICE	
KEY TRONIC KT-800, PS/2, AT	99 Kn
KEY TRONIC KT-2001 ergoforce, PS/2	227 Kn
PISAČI	
EPSON STYLUS COLOR 640 (win) ink jet, A4, 5 str/min, 1440 dpi	1.190 Kn
HP DESKJET 610C A4, 300 x 600 dpi, 5 str/min, COLOR	778 Kn
SKENERI	
Phantom 336 CX, USB, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.300x600, max.4800, Portabl (416 x 264 x 43 mm)	882 Kn
Phantom 636, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.600x1200,max.9600, parallel port	882 Kn

DNEVNO AŽURIRAN KOMPLETAN CJENIK, NOVE KOMPONENTE I KONFIGURACIJE, POSEBNE POGODNOSTI → pogledajte na WWW.AUTRONIC.HR
RADNO VRIJEME: 8-20 h, SUBOTA 9-15 h MALOPRODAJA: 6154 284 SERVIS: 6154 211 e-mail: autronic@autronic.hr

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV 22%

DVD VIDEO™

TOMMY LEE JONES
WESLEY SNIPES
ROBERT DOWNEY JR.
U.S. MARSHALS

KEVIN COSTNER
THE POSTMAN

DOUGLAS PALTROW MORTENSEN
A PERFECT MURDER

THE GANG'S ALL HERE.
MEL GIBSON
DANNY GLOVER
JOE PESCI
RENE RUSSO
CHRIS ROCK
JET LI
LETHAL WEAPON 4
A RICHARD DONNER FILM

NO MORE MR. NICE GUY.
MEL GIBSON
PAYBACK

KURT RUSSELL
SOLDIER

HOFFMAN STONE JACKSON
SPHERE

SPECIAL EDITION
NICOLAS CAGE MEG RYAN
CITY OF ANGELS

Clint Eastwood
True Crime

KEVIN COSTNER ROBIN WRIGHT PENN
and
PAUL NEWMAN
MESSAGE IN A BOTTLE

KEANU REEVES AL PACINO
DEVIL'S ADVOCATE

sandra BULLOCK nicole KIDMAN
PRACTICAL MAGIC
There's a little witch in every woman.

SAMUEL L. JACKSON KEVIN SPACEY
THE NEGOTIATOR

DENZEL WASHINGTON
JOHN GOODMAN
FALLEN

Tom Hanks Meg Ryan
You've Got Mail
"The best romantic comedy of the year!"



ISSA
FILM I VIDEO

DISTRIBUCIJA:
ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99,
Zagreb
tel./fax: 01/216-943

KIM Computers

Smetanina 12, 10000 Zagreb, tel./fax 01/3886-473
RADNO VRIJEME PON - PET 09 - 18 h
opširniji katalog proizvoda sa slikama i specifikacijama
http://kim.inet.hr

MATIČNE PLOČE

ASUS MEL-B Intel LX, SLOT 370 AT	660.85
ASUS MEL-C 440 LX SOKET 370 ATX	738.24
ASUS MES-VM FSB100, SBL, VGA SK.370	826.06
ASUS P2-99 Intel ZX FSB 100/66	886.93
ASUS P2B 440 BX Intel ATX fsb/100MHz	1086.92
ASUS P2B-S 440BX AGP UWS-2 ATX	3086.86
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1299.96
FIC KA-6100 100MHz + Yamaha SB	678.84
IWILL BD-100Plus Intel BX AGP ATX	1151.33
LUCKY STAR VIA BX PRO AT	569.55
MSI I810, M-ATX, VGA,SB, DC100	1036.10
MSI K7 (slot A) Irongate, ATX	1655.38
MSI PII/III BX Intel, ATX	1012.29
MSI PII/III Via, ATX	893.19
MSI S370 LX Intel, ATX	666.92
MSI S370 LX Intel, SB ES1373 ATX	845.56
MSI S7, ALI Aladdin-V, ATX	655.01
PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	581.09
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	943.69
SOYO ZX PII/III Slot 1 ATX	767.63

PROCESORI

INTEL PENTIUM III 550 KATMAI 512KbC	4164.37
INTEL PENTIUM III 533MHz bus133MHz	3968.80
INTEL PENTIUM III 500 KATMAI 512KbC	2451.57
INTEL PENTIUM III 450 KATMAI 512KbC	1910.54
INTEL PENTIUM II 466 A PGA CELERON 128KbC	970.51
INTEL PENTIUM II 450 DESHUTES 512KbC	1853.25
INTEL PENTIUM II 400 DESHUTES 512KbC	1434.29
INTEL PENTIUM II 400 A CELERON 128KbC PGA	574.18
INTEL PENTIUM II 400 A CELERON 128Kbc	831.47
INTEL PENTIUM II 366 A CELERON 128KbC PGA	479.42
INTEL PENTIUM II 366 A CELERON 128KbC	809.30
INTEL PENTIUM II 300 A CELERON 128KbC PGA	436.98
INTEL PENTIUM I 233 MMX	415.73
INTEL PENTIUM I 166	422.00
AMD K7 - 500 Athlon	2272.69
AMD K6 III 400 3D NOW	886.90
AMD K6 II 475 3D NOW	942.33
AMD K6 II 450 3D NOW	665.17
AMD K6 II 400 3D NOW	495.00
AMD K6 II 380 3D NOW	465.62
AMD K6 II 350 3D NOW	410.20
AMD K6 II 333 3D NOW	415.73
AMD K6 II 300, fsb 66 MHz	393.56
AMD K6 II 266 3D NOW	346.31

HARD DISKOVI

WESTERN DIGITAL 9.1 GB 7200rpm UATA/66	1396.38
WESTERN DIGITAL 13.1 Gb Ultra ATA/66	1424.50
WESTERN DIGITAL 10.1 Gb Ultra DMA/66	1255.81
WESTERN DIGITAL 8.4 Gb Ultra ATA/66	1227.69
WESTERN DIGITAL 6.4 Gb Ultra ATA/66	1030.88
WESTERN DIGITAL 4.3 Gb Ultra ATA/66	984.03
SEAGATE 4.3 GB	892.85
MAXTOR 20 GB 7200 okr/min	2236.73
MAXTOR 17.2Gb	1599.91
MAXTOR 13.5Gb	1314.47
MAXTOR 10 GB 7200 okr/min	1473.48
MAXTOR 6.4Gb	983.18
MAXTOR 4.3Gb	910.29
MAXTOR 3.4Gb	813.33
IBM 15.2 GB 5400rpm DJNA-351520 ATA/66	1358.50
IBM 13 Gb 7200rpm DJNA-371350 ATA/66	1367.74
FUJITSU 17.3 GB UDMA/66	1459.33
FUJITSU 12.9 GB UDMA/66	1264.83
FUJITSU 10.8 GB UDMA/66	1212.33
FUJITSU 8.4 GB UDMA/66	1091.87
FUJITSU 6.4 GB UDMA/66	951.23

GRAFIČKE KARTICE

S3 SAVAGE 4 AGP 32MB	826.06
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16Mb	791.28
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16MB TV	1047.80
ASUS RIVA TNT2 16MB SGRAM	1034.75
ASUS RIVA TNT2 32MB SGRAM	1434.73
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM	1121.70
ASUS RIVA TNT2 TVR + 3D NAOČALE	1869.50
ASUS RIVA TNT2 TVR 32MB	1765.16
ASUS RIVA TNT2 ULTRA + 3D NAOČALE	2208.62
ASUS VOODOO3 3000 16MB AGP	1182.57
EXCEL RIVA TNT 16Mb SDRAM	530.42
MATROX G400 16Mb SGRAM 300MHz	1238.36
MATROX G400 32Mb SGRAM 300MHz	1774.37
MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz	1940.71
MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz	2975.76
nVIDIA RIVA TNT 16 Mb	555.51
nVIDIA RIVA TNT 2 32Mb	1137.42
S3 3D 4Mb sgram 2X AGP	268.48
S3 Savage 3D AGP 8MB TV out	380.34
STB VOODOO 3 2000 AGP 16Mb OEM	914.91
STB VOODOO 3 2000 PCI 16Mb OEM	1016.57
STB VOODOO 3 3000 16Mb TV-out OEM	1275.44
VOODOO 3 2000 AGP 16Mb SDRAM	910.24
VOODOO 3 3000 AGP 16Mb SDRAM	1231.71
VOODOO Banshee 2D/3D AGP 16MB	574.05
VOODOO II 12MB	694.84

RADNA MEMORIJA

PC100 128 MB -8ns	2054.03
PC100 128Mb 133MHz	2371.58
PC100 32MB -8ns	583.02
PC100 64 MB -8ns	1026.57

KUĆIŠTA

JNC MINI TOWER AT JNC-M16	133.07
JNC SUPER MINI TOWER ATX JNC-SM16C(A)-H	190.23
JNC VELIKI TOWER ATX JNC-BT16(A)	353.49

HLADNJACI

PENTIUM PGA sl 370.	31.39
PENTIUM II/III (SECC2)	46.58
PENTIUM CELERON	29.17
AMD K7	73.41

TIPKOVNICE

CHERRY G83 LCNSL AT	168.93
CHERRY G83 LRNSL PS/2	168.93
CHICONY HR AT	60.80
CHICONY HR ERGONOMSKA PS/2	150.37
CHICONY HR PS/2	56.96
CHICONY MULTIMEDIJALNA AT HOT KEY	129.63
KEYTRONIC KT-2001 ERGO PS/2	276.42
KEYTRONIC KT-800 AT/ PS/2	121.33

DVD ROMOVI

DVD Dxr3 MPEG dekoder kartica Bulk	847.20
DVD ROM CREATIVE 6X ENCORE DXR3 retail	2027.71
DVD ROM HITACHI GD2500 4X	699.03
DVD ROM HITACHI GD2500BX 6X	709.96
DVD ROM NEC 8X ATAPI, UDMA/33 DV5500	915.86

MIŠEVI

Genius

A-4 TECH WIN EASY 4D DUAL WHEEL 520dpi BOX	100.59
GENIUS EASY MOUSE +	45.23
GENIUS NET MOUSE PRO	75.04
GENIUS NET SCROLL (PS2 ili AT)	89.57
GENIUS NEW EASY	36.04
GENIUS NEW SCROLL	113.15
LOGITECH FIRST MOUSE PS/2	114.07
LOGITECH FIRST MOUSE, serijski	114.07
MICROSOFT INTELLI PS/2 v.1.1a OEM	195.81
MICROSOFT v.2.1 AT / PS2 OEM	114.07

ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI

CREATIVE · Genius

CREATIVE LABS LIVE VALUE	547.81
CREATIVE LABS PCI 128	221.73
CREATIVE LABS PCI 512	517.37
GENIUS SOUND MAKER 128XG	128.64
GENIUS SOUND MAKER 32	99.41
GENIUS SOUND MAKER 3DX II	75.74
ZVUČNICI Creative SoundWorks CSW100	680.53
ZVUČNICI GENIUS SP306A 75W	72.49
ZVUČNICI GENIUS SP710 120W	131.40

PRINTERI

HEWLETT PACKARD

CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	794.60
CANON BJC 250 720x360dpi sa BC-05	833.64
CANON BJC 4650 A3 720X360dpi sa BC-21E	2670.07
CANON BJC-1000, color (sa BC-05)	566.10
EPSON STYLUS COLOR 460 720dpi 4str/min	1074.58
EPSON STYLUS COLOR 660 1440dpi 5str/min	1450.76
EPSON STYLUS COLOR 740 InkJet	2144.62
EPSON STYLUS PHOTO 750	2716.10
HP 1100 Laser 600dpi 8str/min A4	3493.00
HP 610C InkJet Color 600dpi A4	807.72
HP 710C Ink Jet Color 600dpi 5s/m	1219.51
OKI 4W plus 600 dpi, Laser 4 str/min	1821.91

CD ROMOVI - CD SNIMAČI

CD PIŠI-BRIŠI MEDIJ RICOH 640MB 74 min	49.06
CD R MEDIJ RICOH 640Mb 74 min	12.00
CD ROM ASUS 50X Ultra DMA, 512 KbC	573.90
CD ROM 32X TEAC ultra-DMA 512Kbc	413.03
CD ROM 40X NEC UDMA CDR-3000A	401.50
CD ROM ASUS 40X ultra DMA, 513kb Cache	460.85
CD RW RICOH 4/4/20 Atapi OEM	1662.78
CD RW RICOH 7060b ATAPI 6/4/24 bulk	2042.45

MONITORI

Belinea

BELINEA City Line 15" 2010 1280x768 LR,NI	1298.75
BELINEA City Line 15" 2020 LR,NI	1399.71
BELINEA City Line 17" 3010 1280*1024	2028.43
BELINEA City Line 17" 3040 1600x1200 LR,NI	2469.00
BELINEA Cont.Line 17" 3070 Diamondtron CRT	3175.74
BELINEA Cont.Line 19" 6020 1600x1200 0,26	3570.41
SONY 15" CPD-110ES	2028.28
SONY 17" CPD-200EST	3394.16

MODEMI

GVC FAX/VOICE V.90 externi FLASH ROM	560.85
GVC FAX/VOICE V.90 interni FLASH ROM	447.81
GVC FAX/VOICE/TAM v.90 externi	939.10
INTERNI 56k - v.90 MOTOROLA, voice PCI	290.36
US ROBOTICS PCI V.90 interni 2974	499.05
US ROBOTICS V.90 MASSAGE+ externi	998.08

Svakom kupcu modema besplatan pristup internetu.

OSTALO

Logitech · Genius

DIGITAL CAMERA JENOPTIK JD12 1024x768 1/3"CCD	1126.05
DIGITAL CAMERA RICOH RDC-4200 3X ZOOM	4819.83
LADICA ZA IDE	58.49
MIKROFON GENIUS	23.85
MREŽNA KARTICA D-LINK DRN-32TX 10/100 Mbit	152.17
MREŽNA KART. GENIUS GE2500 III, PCI 10Mb, COMBO	89.84
PODLOŽAK ZA MIŠ	14.52
PS/2 priključak za ploču (kabel)	23.85
RADIO KARTICA FM	139.17
SCASSI CONTROLLER NCR SCSI-2 PCI	293.91
SONY PLAYSTATION KONZOLA	1234.03
TV KARTICA GENIUS TV WONDER PRO II V2	649.79
TV KARTICA oem TV, FM i Video capture	601.46
WINDOWS 98 OEM (samo uz novo računalo!!!)	766.34

VOLAN



Logitech DEXXA WHEEL 98
PC volan sa pedalama
analogni



samo **399,00 Kn**

PRINTER

Canon

CANON BJC-2000
ink jet color printer
720x360dpi
5 str/min

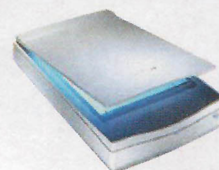


samo **794,60 Kn**

SCANERI

Genius

SCANER GENIUS
1200x600 dpi A4
36 bita

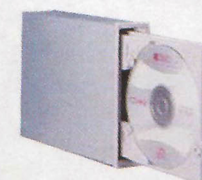


samo
USB **770,00 Kn**
PARALEL **657,00 Kn**

CD RW UREĐAJI

RICOH

rewritable
ATAPI
7040 4/4/20
7060 6/4/24



samo
4X4X20 **1660,00 Kn**
6X4X24 **2042,00 Kn**

POWER

INTEL PENTIUM III 450
KATMAI 512KbC
SDRAM PC-100 64MB
hard disk 6.4Gb UATA/66
nVIDIA RIVA TNT 16Mb
GENIUS LIVE PCI 32Bit
MIDI TOWER ATX
HITACHI GD2500
DVD 4X /24X CD ROM
zvučnici
monitor BELINEA 17" 1280x1024



samo **8923,00 Kn**

HOME

INTEL PENTIUM II 400A CELERON 128KbC
SDRAM PC-100 32MB
hard disk 4,3Gb Ultra ATA/66
grafička kartica 8Mb AGP 2D/3D
zvučna kartica 16Bit STEREO, zvučnici
MINI TOWER JNC-M16
CD ROM 40X NEC, Modem INTERNI 56k
monitor BELINEA City Line 15"1280x768 LR,NI
color printer CANON BJC-1000



samo **5363,00 Kn**

CELERON

INTEL PENTIUM II 366A
CELERON 128KbC
SDRAM PC-100 32MB -8ns
hard disk 4,3Gb ATA/66
grafička kartica 4Mb AGP 2D/3D
TOWER JNC
CD ROM 32X UDMA/33 512KbC
zvučna kartica, zvučnici
monitor BELINEA 15" 2010



samo **5673,00 Kn**

Y2K COMPATIBLE

Sva računala sadrže kvalitetnu tipkovinicu, miš, podložak, te sve potrebne kablove! MasterCard krediti 6-12-24 mj. DOSTAVA ZA CIJELU HRVATSKU. **U SVE CIJENE JE UKLJUČEN PDV!**

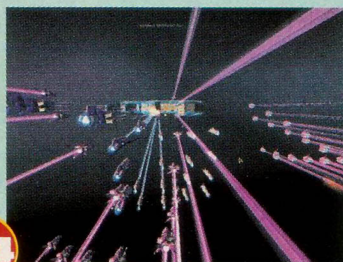
FIFA 2000



40 FIFA serijal se više nego uspješno nastavlja u novom mileniju. Donosimo vam ekskluzivnu recenziju.

HOMEWORLD

Sierri je uspjelo ono što su mnogi pokušavali: ponovo izmisliti žanr RTS-a. Uronite u genijalni svijet prave i potpune 3D akcije u realnom vremenu. 44



DRIVER

Konačno akcijske igre, pogotovo vožnje, mogu izgledati jednako dobro kao i na konzolama. I ne samo to, Driver na PC donosi neponovljivu igrivost i replay vrijednost koji su programerskoj skupini Reflections osigurali mjesto u povijesti računalnih igara. 34



POPIS OGLAŠIVAČA

STUDENI 1999. BROJ 54 — HACKER — NOVEMBER 1999. ISSUE 54

RUBRIKE

HELP-LINE



HARDWARE

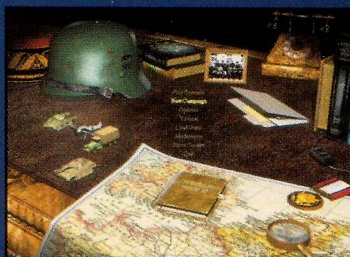


RECENZIJE









RECENZIJE PLUS

32 BITA I HACKER POKLANJAJU 50 IGARA SRAZ 2

SRAZ 2

NAJPOZNATIJA HRVATSKA IGRA



x50



- 3000 NOVIH PITANJA
- MREŽNA IGRA
- NOVA GRAFIKA I ZVUK
- UZ SVAKO PITANJE ANIMACIJA, VIDEO ILI ZVUK
- ZAROBI ZASTAVU NAČIN IGRE

KAKO SUDJELOVATI?

POŠALJI DOPISNICU S NAGRADNIM KUPONOM I SVOJIM PODACIMA (IME, PREZIME, ADRESA, TELEFON) NA NAŠU ADRESU:

JANUS PRESS
ZA NAGRADNU IGRU SRAZ 2
MAJSTORA RADONJE 10
10000 ZAGREB

janus

NAGRADNI KUPON SRAZ2

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Izlazi mjesečno

IZDAVAČ ▸ Janus Press d.o.o.
Majstora Radonje/I,
10 000 Zagreb
Tel/fax:
++385 (0)1 3843-599,
3843-600, 3843-772
http://hacker.janus.hr

janus studio lingua press

DIREKTOR ▸ Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI UREDNIK ▸ Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

DIREKTOR MARKETINGA ▸ Krešimir Mijić
marketing@janus.hr

GLAVNI UREDNIK ▸ Kristijan Žibreg
chris@janus.hr

OGLAŠAVANJE ▸ Ines Pancer
oglasi@janus.hr

GRAFIČKI UREDNIK ▸ Igor Vranješ
▸ igor.vranjes@janus.hr

PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK ▸ Željka Mokos
▸ Tomislav Majcenić
▸ Marijan Baćac
▸ Darko Poslek
dtp@janus.hr

UREĐIVAČKI KOLEGIJ ▸ Damir Đurović (NOVOSTI)
▸ Patrik Pencinger (HARDWARE)
▸ Denis Kovačić (HELPLINE)
▸ Goran Račić (INTERNET)

SURADNICI ▸ Alan Graf
▸ Berislav Jozić
▸ Damir Rukavina
▸ Goran Račić
▸ Goran Stančić
▸ Igor Duić
▸ Karlo Kolar
▸ Krešimir Lauš
▸ Kristina Jeren
▸ Mario Bošnjak
▸ Miroslav Puljiz
▸ Mislav Mataija
▸ Tihomir Jauk
▸ Vedran Januš

LEKTORICA ▸ Ankica Đerek
lektor@janus.hr

PRETPLATE ▸ Marijana Jurič
prodaja@janus.hr

REKLAMACIJE I UPITI ▸ Radnim danom od 10 do 14 h

RAČUNOVODSTVO ▸ Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING ▸ INTERMEDIA, Petrinjska 11/IV
consulting & management
tel: 431 761, fax: 435 179
intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA ▸ Janus Studio

TISAK ▸ VJESNIK D.D.
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb

ISSN ▸ 1330-7126

FIFA '00

U trendu milenijskog buga zbog kojeg bi računala 1.1.2000. mogla krivo računati vrijeme i time uzrokovati Globalnu Katastrofu, a možda čak i Potpuno Uništenje, Patrik Pencinger je promijenio ime FIFA 2000 u FIFA '00. Spomenuta katastrofa, česta tema tabloida koji o računalima pojma nemaju, se nije odrazila na najnoviji proizvod iz EA Sportsa koji nas je ostavio bez daha kvantnim skokom u kvaliteti animacije, grafike i umjetne inteligencije – EA Sports je ovaj put napravio odličan posao, što se ne može reći za neke od prethodnih igara iz FIFA serijala. Kako EA Sports sve igre iz tekuće sportske linije temelji na istom engineu, možemo očekivati i ostalu plejadu sportskih naslova iste kvalitete (serijal je počeo sa NHL 2000 kojeg smo recenzirali u prošlom broju), a već nas u sljedećem broju očekuje NBA Live 2000.

Osim FIFA 2000, u ovom broju vam donosimo čak tri igre koje bi svaka u svom žanru mogle biti tema broja. Ljubitelji arkadnih vožnji će svakako doći na svoje sa Driverom koji konačno na PC donosi neponovljivi akcijski ugođaj - dosad privilegij samo na konzolama. Nadalje, ljubitelji RTS-ova ponovo neće spavati jer je došao Homeworld – Sierrina 3D real-time strategija koja je ponovo izmislila ovaj žanr.

Naposljetku, žanr pomalo zapostavljenih «space» simulacija je nakon kraće pauze ponovo zaživio sa Freespaceom 2 koji je, kako nam se čini, bio jedini program kojeg je Patrik Pencinger ovaj mjesec koristio za mjerenje brzine grafičkih kartica.

Osim predstavljanja novog broja Hackera, zadovoljstvo mi je obavijestiti vas da se naša redakcija preselila u mnogo veće prostore koji nam pružaju bolji komfor i organizaciju rada. Bez obzira na to, bilo nam je prilično teško «pospremiti krpice» i oprostiti se od starih prostorija u Petrinjskoj 11, a teže od ormara i monitora je bilo premjestiti Horned Reapera u čeličnom kavez i izbjeći njegove panđe i šape. Nove telefonske brojeve, adresu te e-mail adrese potražite u impresumu na ovoj stranici.

Međutim, mnogo važnije vijesti od preseljenja u nove prostore dolaze iz samog managementa poduzeća koje najavljuje nove projekte. Tako bi se već u trenutku kada ovo čitate na kioscima trebao pojaviti Info Express – dvotjedni informatički magazin u izdanju Janus Pressa. Osim Info Expressa, igračka populacija će uskoro biti ugodno iznenađena sa novim časopisom kojeg pripremamo, a zasad ću vam samo otkriti njegovo ime: TNT.

Na kraju, dozvolite da primjetim da su vjerna i rastuća čitateljska publika te sposoban management i uredništvo doveli Janus Press do današnjeg statusa. Novi projekti koje planiramo i realiziramo potvrđuju ugled i povjerenje koje uživamo kod naših partnera, na tržištu i kod vas, dragi čitatelji.

I na kraju, čitamo se brže nego što mislite: **novi broj Hackera je u prodaji već od 29. studenog!**

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik



Silvio Marić na photo sessionu sa našim fotografom za ovomjesečnu naslovnicu Hackera. Kako je ova fotografija previše «pozerska» i izvještačena, odbacili smo ju iz razmatranja.



Silvio u još jednoj od varijanti za fotografiju na Hackerovoj naslovnici

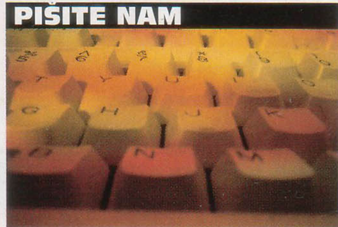
POTRAŽITE NOVI BROJ HACKERA
u prodaji već u ponedjeljak
29. studenog

PISMA ČITATELJA



Iako ste ovaj mjesec imali kreativnu krizu, uspjeli smo u hrpi vaših pisama naći nekoliko zanimljivih koje objavljujemo u ovoj rubrici. Potičemo vas da pokrenete moždane vijuge i pošaljete nam svoje uratke, a mi ćemo i dalje najbolje nagrađivati originalnom igrom.

PIŠITE NAM



POŠTOM
"Janus-Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10,
10 000 Zagreb
MAILOM
hacker_pisma@janus.hr
(u SUBJECT stavite
PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

PISMO MJESECA

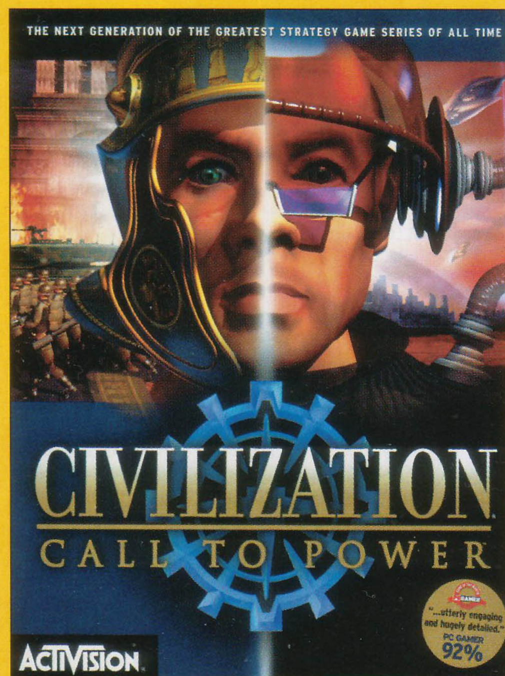
P **Kako u posljednje vrijeme dobivamo povći broj pritužbi na distribuciju časopisa, ne možemo se oteti dojmu da se i u ovom segmentu naše svakodnevice pogoršala kvaliteta življenja i rada. No, ponovno vam skrećemo pozornost kako za većinu tiskovina u Hrvatskoj distribuciju obavlja tvrtka Tisak te da naša redakcija nema nikakvog utjecaja na način, kvalitetu i ažurnost distribuiranja naše tiskovine kad je jednom preda u ruke Tiska. Ako se nađete (poput autora ovomjesečnog pisma mjeseca) u situaciji da vam je prodan Hacker bez CD-a ili sa oštećenim CD-om, ili je časopis zgužvan ili nešto treće - molimo vas da se javite našem odjelu prodaje koji će vam ljubazno izaći ususret.**

TRAGEDIJA NA KIOSKU

O Zaprepastih se i nadasve užasnuh kad u svom primjerku Hackera netom kupljenom ne nađoh HackCD. Bijah potresen te emocionalno i duševno zgromljen i uništen, al' šok i nevjerica me nakon malog oporavka ušećerenom vodom napustiše i ustupiše mjesto racionalnoj analizi svih nesretnih okolnosti koje dovedoše do nemilog i naposе strahotnog događaja. Tako ustanovih da:
a) HackCD u ovom broju bijaše prisutan, što ustanovih ranijih dana bacanjem oka na usputne kioske, b) vjerojatno bijah tako zle kobi okrutne sudbine koja usmjeri moj hackerokupovni korak ka jednom određenom kiosku, gdje pursaseirah jedan određeni primjerak ljubljenog mi mjesečnika, a koji nekom neprilikom i obijesnom igrom viših sila ne imade svoj HackCD. I stoga zaključih da krivica moja leži jedino na tome što odmah ne pregledah dotični primjerak časopisa, nego, ne razmišljajuć' o tome i uzimajuć' zdravo za gotovo sigurnu prisutnost HackCD-a, pohitah na autobus i tako unaprijed izgubih priliku za eventualnu reklamaciju na mjestu zločina - kiosku.
S pretpostavkom da se bijaše dogodila slučajna i nenamjerna tvorničko-pakiraonička greška, ostah jedino s nadom da će ova nepravda biti ispravljena od strane veleuvažene Hackredakcije.

Aleksandra Božić, Rijeka

Veleuvažena Hackredakcija ti je već na kućnu adresu poslala zamjenski CD i originalni primjerak Activisionove igre Civilization 2: Test of Time.



Kupiš Hacker bez CD-a, pošalješ pismo pritužbe i što dobiješ? Zamjenski CD i Civilization 2: Test of Time! Naravno, ova "šema" više ne pali jer ju je Aleksandra "profurala".



▲ **Hoće li Activision uspjeti privesti kraju razvoj Star Trek Voyagera?**

STAR TREK PITANJA

P Veliki sam ljubitelj Star Trek i Star Wars igara. Je li Star Trek Voyager koji ste najavili u 23 broju Hackera (igru proizvodi Viacom New Media) izašao ili ne? Isto tako, zanima me gdje mogu nabaviti Star Trek Omnipedia i Final Unity. Imam i prijedlog: zašto svaki drugi mjesec na CD ne stavite igre koje ste recenzirali od prvog broja, tj. njihove demoe jer ima puno igrača koji ih nisu mogli nabaviti..

Robert iz Opatije

O Star Trek Voyager, koji smo najavili prije gotovo dvije godine, je prošao buran razvojni put. Trenutačno je u rukama Activisiona koji drži europska prava na Star Trek licencu a izlazak joj se predviđa dogodine. Što se tiče Omnipedie i Final Unityja, preporučujemo ti da se raspitaš kod domaćih distributera igara, a ako to ne pomogne, jedino (i najbolje) da pomoću kreditne kartice kupiš igru preko Interneta na Amazonu ili negdje drugdje. Što se tiče tvog prijedloga, nećemo stavljati demoe starih igara na CD iz jednostavnog razloga što najnoviji demoi imati prioritet - svakog ih se mjeseca pojavi više nego što ih stane na naš CD.

HOĆU U LISINSKI, 2. PUT

P Ja sam čitatelj kojem ste u prošlom broju objavili pismo pod naslovom "HOĆU U LISINSKI". Moja želja se ostvarila jer sam nazvao Lisinski i uspio dobiti dvije karte! Uglavnom, s najboljim frendom sam otišao na Star Wars i bilo je bolje nego u snu - do dana današnjeg ovaj film sam odgledao pet puta. Isto tako, obradovalo me što ste mi objavili pismo jer mislim da je vrlo vrijedno imati svoje pismo objavljeno u časopisu poput vašeg! Sada na zidu imam uokvirenu kartu s pretpremijere Star Warsa i stranicu iz Hackera.

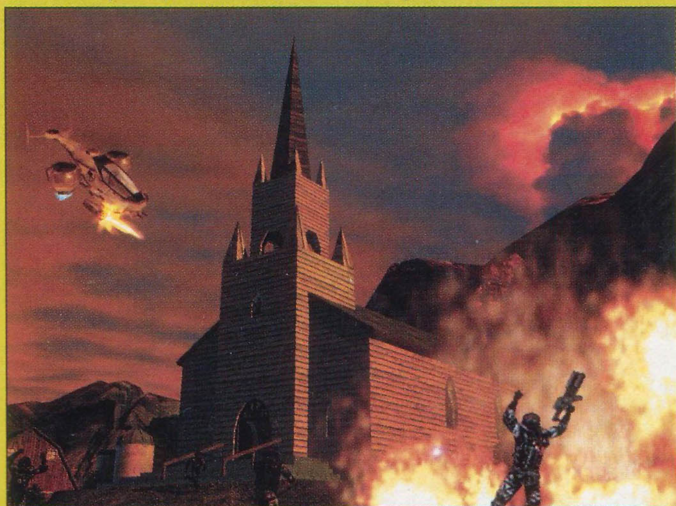
Davor Filipan

ZADAĆNICA MJESECA

Već smo se zabrinuli (odahnuli) jer dugo nismo primili nadahnute romane kakvima nas često znate zasuti, no sve se to promijenilo ovaj mjesec. Karlo Deak iz Brezja je bio definitivno predugo izložen FMV sekvencama iz Tiberian Suna - pročitajte kakve je samo traume čovjek proživio:

P Danas smo pretrpjeli velike gubitke. Izgubili smo 10 pješadijskih jedinica, dva Orca Fightera i jednog Flame Tanka. Kad se Kane pojavio, on i njegovi časnici zamalo su nas uništili. Pišem ovo pismo dok oko mene bjesni bitka, a oko nas je neprijatelj koji jedva čeka da nas uništi. Izvjestio sam o svemu generala Solomona koji nas neprestano uvjerava da pojačanje stiže. Gledam kroz otvoreni prozor i vidim da je neprijatelj uništio moju vojsku. Svi idu ovamo. Srce mi ubrzano tuče i ruke dršću dok ovo pišem. Jedan je vojnik otrčao u zapovjedni stožer i počeo pucati no ubrzo su ga ubili. Odjednom sam primjetio da se neprijatelj povlači. Nedugo potom, čujem zvuk motora i iznad mene preleti najmanje 20 letjelica i 10 tenkova. Pitao sam se otkuda su došli i tada se sjetim da je general Solomon obećao pojačanje - naša je vojska uništila neprijatelja. Puno pozdrava Hacker redakciji i Patriku Pnecingeru koji je opisao C&C: Tiberian Sun. Želja mi je da stavite demo verziju Tiberian Suna na HackCD.

O Mi bismo samo Karlu željeli skrenuti pozornost da "tenkovi ne lete" :-). Što se tiče demoa, on zasad nije u planu, no ako Westwood promijeni mišljenje - mi ćemo ga prvi objaviti.



▲ **Evo kadra iz C&C: Renegade - Westwoodove 3D akcijske igre u C&C svemiru - koji najbolje oslikava Karlove snove.**

O Drago mi je što si na kraju uspio pogledati film, i još nešto - napravi na zidu mjesta za još jednu stranicu iz Hackera.

SVEMIRSKI KAPETAN

P Zašto, do vraga, recenzirate igre poput Rage of the Vikings, Respect Inc. ili Svemirskog kapetana - mislim da one ne zaslužuju mjesto u vašem časopisu.

Ivan Sršen iz Opuzena

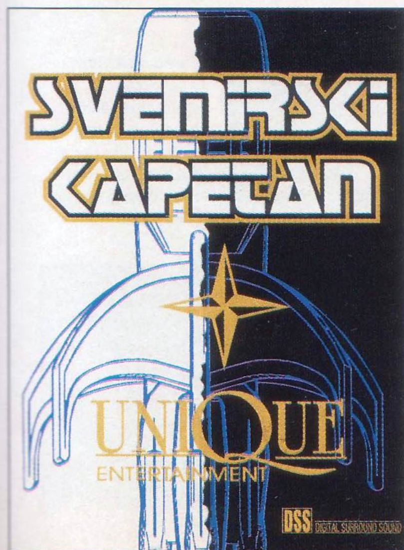
O Pogrešno, sve te igre zaslužuju mjesto i ocjenu u našem časopisu. Posebno pazimo da jadne konfekcijske pokušaje proizvođača poput Respect Inc. i sličnih igara nagradimo "zasluženom" ocjenom.

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

P Veliki sam ljubitelj vozačkih simulacija i namjeravam si kupiti igru koju samo odigrao na vašem prošlom HackCD-u: Rally Championship 2000. Ima li igra dobru 3D podršku i je li riječ o dostojnom nasljedniku Colin McRae Rallyja?

Ante iz Korčule

O Rally Championship 2000 podržava sve 3D ubrzivačke kartice preko DirectX drivera, a stvar je subjektivne procjene o tome je li riječ o boljem naslovu nego što je McRae Rally. Ako mene pitaš - da! Usput, morat ćeš se malo strpiti s kupnjom jer se izlazak igre predviđa negdje prije Božića.



◄ **Kad je Ivan već spomenuo Svemirskog kapetana, šaljemo mu na kućnu adresu jedini primjerak koji nekim čudom imamo u redakciji. Tko zna, Ivane, možda ti se igra s vremenom i svidi :)**

"Čestitam vam na novom sučelju - napokon!" **Ivan Ivanković**

SAMO 85% ZA MICROSOFT?

P Zar je Age of Empires 2 ocijenjen sa 85% samo zato što je proizvođač Microsoft? Prije ili poslije ćete se morati pomiriti sa činjenicom da je Microsoft jedan od najboljih proizvođača igara i da su Microsoftove igre među najboljima. Microsoft ne može napraviti lošu igru i to je činjenica. Mislim da je Age of Empires 2 trebao dobiti višu ocjenu od 85%.

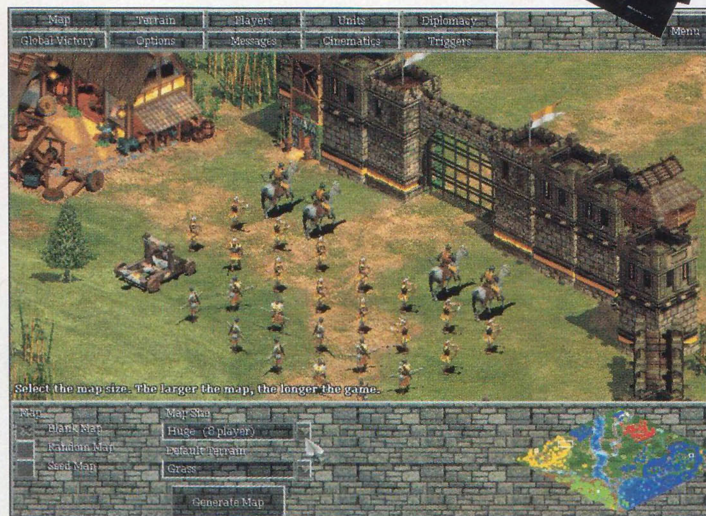
Didi iz Križevaca

O Koliko smo mi primijetili, Microsoftove igre nisu u vrhu nijedne relevantne top ljestvice, a za obrazloženje onih 85%, koliko je Krešimir Lauš dao igri, pročitaj pozornije recenziju. Naime, 85% je odlična ocjena za igru od koje se u drugom nastavku svakako očekivalo više. Isto tako, 85% je vrlo visoka ocjena koju dobivaju samo najbolje igre.

RAZGLEDNICE

P Hacker uvijek oprašta! Nakon neuspjelog "eksperimenta" s pismom mjeseca, Vedran Galeta se vraća s rukavima punim isprika, a mi ga još nagrađujemo ovim razglednicama. Uistinu smo Jedini Časopis Koji Oprašta Grijehe.





▲ **85% za Age of Empires 2 - pljuska Microsoftu ili pohvala za odličnu igru?**

PROVALA MJESECA: GILJOTINA

Sjećate li se Vedrana Galete i njegovog pisma "Zagrebancije pretplatnika" te burne reakcije našeg čitatelja iz Pule koji je dokazao kako je Vedran prepisao dotično pismo iz jednog od prijašnjih brojeva BUG-a. Ne biste vjerovali, ali Vedran se vraća u velikom stilu i želi vam reći:

Dobar dan, nacijo. Javlja vam se Vedran od Tostera. Da, da, to je onaj kojega ste izgadali bakljavama iz podzemlja. Nakon mog pokusa, javljam vam se da vam saopćim o čemu je zapravo riječ.

Naime, pala mi je na pamet ideja koja me nije ostavila ravnodušnim: BUG je odličan informatički časopis bez ikakve sumnje. Po meni je najbolji u svom žanru (hardware i software), dok ste vi u igrama bez premca, čak jedni od boljih u svijetu (pri tome vas uspoređujem s PC Gamerom i sličnim časopisima). I tako odlučih da usporedim BUG i Vaš časopis. Kada kažem "usporedim", mislim na kvalitetu prožimanja stranica sa pismima, a samim time i vaše profesionalnosti i kvalitete. Pošto dva odlična časopisa ne bi trebala imati različita mišljenja, morao sam napraviti eksperiment na temelju kojeg sam došao do zaključka da, iako su BUG i Hacker sustavno potpuno različite ekipe, kvaliteta vam je otprilike na istom nivou, što ide na hvalu Vama, a BUG-u bez zamjerki (BUG je bio i uvijek će biti odličan). Profesionalnost prije svega. Na kraju bih se želio ispričati originalnom i autentičnom autoru pisma što sam baš njegovo djelo uzeo kao žrtvu svoje ideje. Da istaknem, pismo se djelomično poklapalo i temom (pretplate), ali to nije glavni razlog. Kako sam zaboravio poslati ovo pismo na vrijeme, a u prošlom je broju reagirao Puljanin, javljam se sada kako ne bi bilo nesporazuma.

Onako usput, Chris, kako zub? Nadam se da je sanirana «crna rupa». Budite pozdravljeni i samo živite jer sad je opasno što se tiče Smakova svijeta.

Vedran Galeta iz Belišća

Yeah, right. No, barem si se javio i pokušao se dosjetiti kakvoj-takvoj smislenoj priči. Hrabrost prije svega :). Potez nagrađujemo zgodnim razglednicama i kalendarima s tematikom iz igre Sid Meier's Alpha Centauri.

PC INFO

Proizvođači se svim silama trude uvjeriti igračku komunu da će misteriozno odgađani naslovi poput Diabla 2 i Daikatane ipak izaći do Božića. Osim toga, imamo i vijest o novoj hrvatskoj igri te uobičajenu nisku tračeva o kojima izvještavamo svaki mjesec.

Serious Sam- nova hrvatska igra! Izgleda da pokušaj hrvatskih programera za svjetskom slavom ovaj put neće ostati samo pokušaj.

UKRATKO

Yosemite Entertainment kupljen
Yosemite Entertaiment, jedan od ključnih dijelova Sierra Interactivea, tvrtke koja je, prodavši se Havasu, izgubila velik dio zaposlenika, prodan je novom softverskom proizvođaču i izdavaču Codemastersu, u svijetu računalne zabave ponajprije poznatom po svome Micro Mashines serijalu.

Još podrške za Linux
Za sve pobornike Linux operativnih sustava stiže jedna vrlo dobra vijest: nakon što su ostvarena prava za konvertiranje Civilizationa 2 na Linux sustave, Activision se odlučio prodati prava za konvertiranje još pet svojih uspješnih naslova među kojima su i Heretic 2 i Heavy Gear 2. Tvrtka zadužena za pripremanje Linux inačica ovog softvera bit će Loki Entertainment.

Uskoro X-Com kompilacija
Hasbro i Microprose ponovno su udružili snage te sredinom mjeseca na tržište namjeravaju lansirati poslasticu za ljubitelje squad-based strategija u vidu kompilacije svih dosad izašlih X-Com igara, točnije tri. Osim što su sve tri igre ponovno optimizirane za Windowse 95 i 98, iz njih su nestali i neki prije neotklonjeni bugovi.

DAIKATANA

Božićni dar djeda Romera ili tek neostvareni san vizionara!?

Kao što ste mogli primijetiti, u našem časopisu već duže vrijeme nije bilo novosti o Daikatani jer ih jednostavno nije ni bilo, a nismo htjeli po tko zna koji put ponavljati da je igra odgođena i da je Romeru zbog toga vrlo, vrlo žao i da će sve od sebe dati ne bi li dovršio ovaj Ionstormov već skoro ugasli naslov u predviđenom razdoblju. Prošlo je neko vrijeme, a o Daikatani se nije ništa pričalo, no nakon nekih upita upućenih Ionstormu stigle su i nove, zasad povoljne, informacije. Naime, onaj najteži programerski dio posla, točnije skriptiranje sidekick-ova, oko čega se Daikatanin tim najviše namučio, konačno je dovršen pa je većina posla usmjerena ka finaliziranju nekih nedovršenih razina unutar igre. Kad je riječ o 3D FPS-u koji je u razvoju već četvrtu godinu, posebno nas je iznenadila vijest da su se ljudi iz Romerovog tima zaslužni za vizualnu kvalitetu Daikatane stvarno potrudili pa ćemo zahvaljujući njima moći vjerojatno uživati u igranju u 32-bitnim bojama. Zasad se izlazak Daikatane najavljuje za božićne blagdane; obje strane, Ionstrom i njegov izdavač Eidos, još jednom su potvrdile da će igra stvarno i biti dotad dovršena. Naravno, voljeli bismo da je tako, no moramo biti oprezni s izjavama: nadamo se da ćemo tijekom godišnjih odmora vidjeti Daikatanu u svom njenom svijetlu, ako ga je nakon ovoliko poteškoća u razvoju uopće ostalo.





Bez obzira na sve poteškoće, Daikatana još uvijek privlači, barem vizualno.



OSTATAK IONSTORMOVOG JELOVNIKA

Osim Daikatane, u pripremi još dva naslova

Nakon Dominiona, svog prvog naslova koji je bio potpuni promašaj i jedna od najgorih real time strategija dosad, Ionstorm se odlučio dobro potkožiti u slučaju da stvari s Daikatanom opet krenu u krivom smijeru te je već prije godinu dana pokrenuo razvoj još dvaju na prvi pogled privlačnih naslova o kojima ste mogli čitati i u našem časopisu, a djelomice pripadaju RPG žanru. Riječ je o Warren Specterovom Anachronoxu napravljenom pomoću modificirane verzije Unreal enginea te Anachronoxu razvijanom na temelju jednog već pomalo zastarjelog enginea iz Quakea 2, sa sličnim modifikacijama kao i kod Daikatane. Obje su igre zasad najavljene za prvu polovicu iduće godine, što bi se ovaj put, vjerujemo, vrlo lako moglo i ostvariti iako to nije slučaj s nekim drugim Ionstormovim naslovima.



Pored Daikatane Anachronox je vjerojatno jedina preostala igra u razvoju koja koristi izuzetno modificiranu verziju Quake 2 enginea.



Deus Ex zasada je naslov koji puno obećaje, ili bolje rečeno puno obećaju njegovi tvorci, a kako je riječ o Ionstormu dobro znamo što bi to moglo značiti.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Activision potpisuje Marvellove licence

Nastavivši svoju marketinšku politiku otkupljivanja zanimljivih licenci za proizvodnju novih naslova, Acitivion se nakon pribavljanja višegodišnje Star Trek licence te još nekih zanimljivih i manje poznatih u Europi odlučio otkupiti od Marvella trogodišnje licence za Bladea i X-Mena, čime stječu pravo da u tom vremenskom razdoblju proizvedu neograničen broj igara napravljenih na temelju Marvellovih stripova, serijala ili fimova vezanih uz te dvije franšize.

Virgin Francuzima

Kupivši veliki udio u dionicama Interplaya i preuzevši kontrolu nad njim, velika francuska izdavačka kuća Titus Interactive je automatski u svoje vlasništvo uknjižila i velik broj Virginovih dionica koje je posjedovao Interplay. Ubrzo nakon toga Francuzi su se potrudili otkupiti još jedan manji paket Virginovih dionica stekavši tako dovoljno velik udio u tvrtki, čime im je konačno omogućeno kontroliranje tog establiranog europskog izdavača.

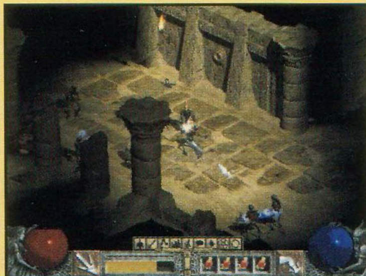
Tiberian Sun prešao čarobnu «dvojku»

U skladu s dosadašnjim komercijalnim uspjehom Command&Conquer serijala Westwood je novim nastavkom ponovno uspio oboriti rekorde: Tiberian Sun se trenutačno nalazi na samom vrhu različitih prodajnih top ljestvica diljem svijeta s već više od dva milijuna prodanih primjeraka. Nastave li tim tempom, mogao bi bez većih poteškoća preteći starijeg brata, igru Red Alert, koji zasad drži rekord u prodaji real time strategija.

Diablo 2

Nešto novo ili puno staroga!?

Približavanjem obećanoga datuma izlaska Blizzardovog Diabla 2 postavlja se niz pitanja o tome koliko nam zapravo može ponuditi koncepcijskih novina u usporedbi sa svojim prethodnikom koji svoj uspjeh može zahvaliti vrlo dobro pripremljenom, tada još neiskorištenom konceptu i krajnje jednostavnom igraćem sučelju. Istina, Diablo 2 ima sve karakteristike kao i njegov prethodnik, ali bi to u ovom slučaju mogla biti i velika mana jer ne uspije li barem djelomice ponuditi neka nova rješenja i na nekim drugim razinama, a ne samo u dizajnu, teško da će postići jednak uspjeh na tržištu bez obzira na slavu svog prethodnika koji je još uvijek jedan od najigranijih naslova preko Interneta. Osim nove strukture osnovnih likova koji su vam ponuđeni na izbor, i sama priča igre i broj razina su nekoliko puta narasli u odnosu na jedinicu, a vidljiv je i pristojan napredak u vizualnom dijelu iako se u osnovi zaržao dobri stari već iskušani interface. No pitanje ostaje: hoće li i može li to uopće biti dovoljno da Diabla 2 postane legendarnom igrom poput Diabla? Uistinu vrlo teško; uostalom u to ili u suprotno ćemo se ionako vrlo skoro uvjeriti, najkasnije tijekom božićnih blagdana.



Warcraft 3

Nakon velike pompe veliko zatišje

Svega nekoliko dana nakon vrtoglave medijske prašine što ju je izazvala prva službena vijest o izradi Warctafta 3 u krugovima koji pripadaju svijetu računalne zabave te nakon brojnih najava i intervjua s ljudima iz Blizzarda, sve se odjednom naglo smirilo i posljenjih tjedana nije bilo nikakvih ozbiljnijih informacija o novom naslovu. No, bez brige, na zabrinute upite novinara i vjernih poklonika Warcraft serijala Blizzard je kratko i jasno odgovorio da je zasad fokusiran ka dovršavanju Diabla 2, ali je manji dio razvojnog tima duboko prionuo poslu na novome Warcraftu, što znači da će u skoroj budućnosti biti dostupno sve više informacija o toj igri, neposredno nakon finaliziranja trenutačnog projekta..



UKRATKO

Noctrune uskoro "pozlaćen"

Terminal Realitiyeva nova horror avantura Noctrune je prema riječima njenih dizajnera na samom kraju razvoja, te je jedino preostalo izglađivanje i popunjavanje još nekih preostalih rupa u igri, no kako stvari stoje Noctrune bi u gold izdanje, tj. na umožavanje trebao otići najkasnije do 31.10 - noći vještica što ako se stvarno dogodi znači da ćete sredinom ovoga mjeseca već moći uživati u ovome uistinu primamljivom naslovu.

Britanci otkupili DiD

DiD, proizvođačka kuća već duže vremena poznata po povijesti bogatoj raznoraznim simulacijama letenja uključujući i zadnja dva naslova Wargasm te Total Air War, prešla je iz vlaništva InfoGramesa u ruke engleskom izdavaču Rage Softwareu. Težina te transakcije stajala je Rage 5.5 milijona funti, a trenutačne namjere vezane uz činjenicu što će Ragea učiniti s DiDom zasada nisu poznate.

GT spremno protiv pirata

Nadolazećoj lavini antipiratskih inicijativa koje pokreću veće izdavačke kuće pridružuje se i GT Interactive potpisivanjem ugovora sa Microvisionom o korištenju njihovog protekcijskog programa SafeDisc koji onemogućuje piratsko kopiranje PC CD-ROMova, no pirate dosada takvi i slični pokušaji drugih tvrtki nisu sprječavali u njihovim prljavim namjerama tako da je iskraeno rečeno teško i da će ovim potezom biti postignut neki znakovitiji rezultat.

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

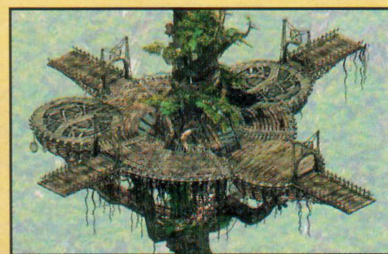
Novi RPG orginalnih tvoraca Fallouta

Prvo pojavljivanje Fallouta među igračima izazvalo je u samome početku određenu dozu sumnje, naime prvi dojam koji je igra ostavljala bio je doista čudan s obzirom da su se njezini dizajneri odlučili smjestiti ju u sasvim drugačiji svijet nego li smo to dosada bili navikli u bilo kojoj vrsti računalni RPG igara. Dizajnerska trojka koja je upravo stajala iza te briljantne ideje koja je kasnije od Fallouta stvorila RPG legendu prije više od godinu dana napustila je Interplay te pokrenula vlasiti studio za razvoj igara. Krajnji rezultat svega toga je prvi službeni press release o novoj RPG igri na kojem novopečena tvrtka simboličnog imena Troika Games upravo radi. I upravo baš kao i što je Fallout bio donekle revolucionaran za RPG žanr na svoj poseban način isto tako će i svojom pričom te samim svijetom u kojim se ona odvija Arcanum iznenaditi mnoge od vas. Vremensko razdoblje u koji je smješten ovaj prebogati fantasy svijet nalazi se na kraju 18. stoljeća, upravo nakon prve industrijske revolucije, izuma parnog pogona i sličnih prvih primitivih strojeva. E pa sada spojite upravo to doba rađanja industrije sa Tolkienovskim fantasy svijetom poput onoga iz Lord of The Ringsa i dobili ste svijet Arcanuma gdje je magija jednako opasna kao nabijena kubura, gdje niču velike tvornice u podzemin rudnicima orcova, gdje se vode ratovi oko uništenja šuma između prirodno nastrojenih elfova i običnih ljudi željnih industrijskog napredka. Po ostatku konceptualne strukture ovaj novi RPG vrlo je sličan u skoro svim elementima Falloutu, počevši sa 2D izometričnim engineom koji je u slučaju Arcanuma doveden do savršenstva i obogaćen puno većom razlučivošću, te do bogate interakcije s ostalim likovima unutar igre koja je također još proširenija i interaktivnija negoli u samome Falloutu. Još se niz zanimljivih detalja nadovezuje na ovaj jedinstveni naslov, no opširnije o cijelol igri popričat ćemo u nekom od idućih brojeva časopisa s obzirom da je dovršavanje igre predviđeno tek za drugu polovicu 2000te, te iz razloga što još direktne novinarske prezentacije same igre još uvijek nisu započele.



> **"Željeli smo napraviti fantasy igru, ali fantasy igru drugačiju od stotina istih koje vam stoje na policama"**
>
> *Tim Cain, Troika Games*





Spoj dvaju svijetova, magije i prirode na jednoj strane s tehnologijom i industrijskim napredkom na drugoj pomješan s vrlo dobrom pričom generirati će fantastične rezultate koji će se vrlo pozitivno odraziti na kvalitetu Arcanuma.

WARHAMMER 40,000: AGENTS OF DEATH

Atmosferični FP shooter u dobro poznatom settingu

Nakon TSR-ovog D&D pencil&paper RPG svijeta, Games Workshopov Warammer je jedan od trenutačno najrabljenijih fantasy svijetova po čijim je licencama dosad napravljeno već desetak igara. Ono po čemu se Agents of Death razlikuje od ostalih Warhammer 40 000 naslova je žanr za koji se opredjelio, tj. za pucačinu iz prvoga lica s dodatkom nekih elemenata RPG-a. Zasad je osim osnovnih informacija o igri jedno poznato da je za Mindscape razvija poljska kuća Mirage Entertainment koja je napravila 3D engine za tu igru zavidno dobrih rješenja..



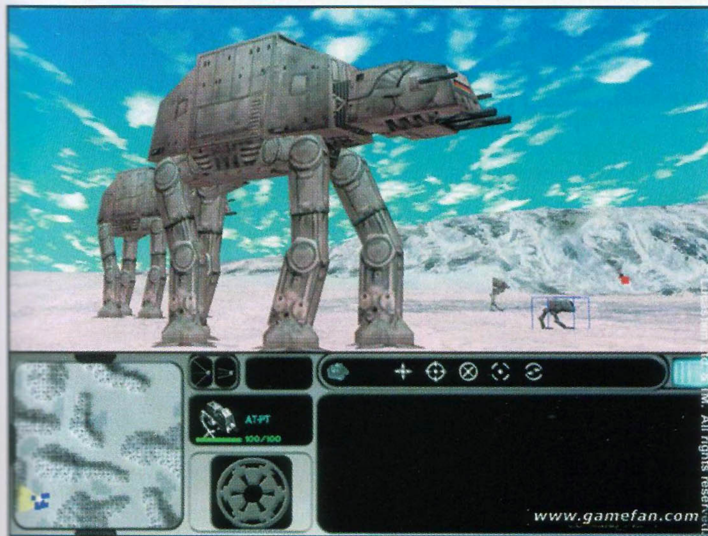
Warhammer 40.000, svijet budućnosti viđen u vrlo mračnome gotičkom stilu.



NA ČEMU RADI LUCAS ARTS

Popularni proizvođač u razvoju drži čak tri nove igre

O Lucas Artsu već pola godine nismo gotovo ništa čuli, spominjani su jedino neki njegovi minorniji naslovi, a posljednji veći bio je vrlo dobro prihvaćeni X-Wing Alliance. No, odmah na početku razbijmo sve iluzije: Lucas Arts je vrlo daleko od voda neproduktivnosti pa mu nešto manja medijska eksponiranost u trenutcima dok su mu u razvoju čak tri naslova, što je dosta za manju proizvođačku kuću poput njega, savršeno odgovara. Dva od njih su doživjela nekoliko odgađanja i zbog toga izgubila na publicitetu, Star Wars: Force Commander, prvi 3D RTS smješten u Star Wars franšizu, te Indiana Jones and The Infernal Machine, igra koja je u osnovi vrlo slična proslavljenom Tomb Raider serijalu. Treći naslov na kojemu Lucas radi, a koji je dosada bio čuvan kao velika tajna je još jedan iz Star Wars franšize, točnije nastavak Jedi Knigta koji je dokazao kako smještanje Star Wars fikcije u bilo koji žanr računalnih igara, učinili se to oprezno, nikako ne može biti promašaj. Iako Jedi Knight 2 nije dosad službeno potvrđen, brojne glasine govore da se spomenuti naslov stvarno nalazi u razvoju, a kako ih Lucas ne odbacuje i odbija dati službeno priopćenje, velike su šanse da su one istinite, no to tek ostaje da provjerimo. Bude li u Lucas Artsu sve teklo željenim tijekom, do kraja ove godine na svojim bismo računalima trebali vidjeti oba službeno najavljena naslova, a ako su glasine o nastavku Jedi Knigta istinite, ne očekujte ga prije sredine iduće godine.



▲ Od početne ideje ograničenog izometričnog 3D pogleda u igri, dizajneri Force Commandera odlučili su se za malo šarolikiji i interakitvniji pristup



▲ Indiana Jones po prvi puta u svojem punom 3D izdanju opasno će zaprijetiti svojoj glavnoj konkurentici Lari

UKRATKO

Simsi dostigli alphu

Najnoviji naslov tvorca SimCityja Willa Wrighta The Sims dosegao je alpha verziju u koju su, kako ljudi iz Maxisa trvde, implementirani apsolutno svi detalji i konceptualne karakteristike koje su se u igri i trebale naći, s dodatkom nekih novih o kojima se dosad nije pričalo. Ipak, potrebno je još neko vrijeme da bi se igra dotjerala i dovela u red, ponajprije čišćenje od gomile bugova i dorađivanje još nekih elemenata. Dovršeni proizvod očekujte na policama lokalnih distributera u prvoj četvrtini iduće godine.

Dink Smallwood odsad besplatan

Simpatična RPG igra koja će neke od vas vratiti u zlatno doba Amige i njenih jednostavnih i iznimno igrivih naslova Dink Smallwood odsad je dostupna potpuno besplatno putem Interneta. Da vas podsjetimo, riječ je o RT Softovoj igri koja je bila recenzirana i u našem časopisu prije nešto više od godinu dana dobivši vrlo pristojnu ocjenu. Besplatnu verziju Dink Smallwooda možete potražiti na , uživajte.

Novi projekt Homeworldovog tima

Relic Entertainment, tvrtka koju mnogi smatraju najvrednijom pridošlicom u industriji računalnih igara u posljednjih godinu dana, donedavno igraćoj publici potpuno nepoznata, svoju slavu i status stekla je nedavno izašlim, doista briljantnim RTS-om Homeworld. Nakon tog uspjeha u Relicu ne kane stati, u razvoju im je je novi naslov, zasad najavljen kao "sljedeći tajni projekt". Kako neslužbeno saznajemo, riječ je o RTS igri koja bi poput Homeworlda trebala probiti gornje granice inovativnosti žanra u koji će biti smještena.

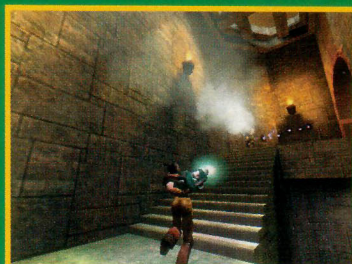
QUAKE 3 ARENA

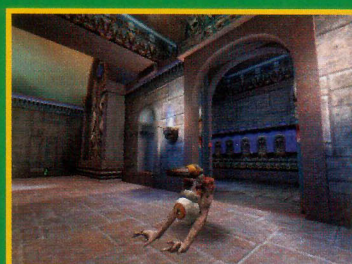
Veni, vidi, vici

id Software opet podiže vrtoglavu prašinu oko novog nastavka Quakea, i to s razlogom. Naime, kako progameri i dizajneri igre tvrde, svih tridesetak mapa je dovršeno, a igra će osim multiplayera, za koji je zapravo primarno i dizajnirana, ponuditi i odlični single player mod koji će se, nažalost, odigravati na onih tridesetak mapa predviđenih za multiplayer, stoga će se tu naći protivnici iznimnog AI-a u vidu računalnih botova u čije je stvaranje uistinu uloženo mnogo truda ne bi li im se dodijelila vrhunska umjetna iteligencija potrebna za nadmetanje s vama.

U Quake 3 Areni moći ćete na svojim računalima uživati najkasnije pred kraj božićnih praznika. U međuvremenu, pojavit će se demo koji bi u sebi trebao sadržati prije spomenute botove, čime bi se igraćoj zajednici trebalo pokazati koliko je Arena uistinu spremna ponuditi u već pomalo izlizanom FPS žanru.





DESCENT 3 MERCENARY

Expansion popularne 3D pucačine, zašto ne

U posljednje vrijeme jedan od ne baš pohvalnih trendova koji vlada industrijom računalne zabave upravo je vezan uz neobuzdano izdavanje stotina expansiona za bilo koji naslov čija prodavanost zadovolji barem neke minimalne zahtjeve izdavača, razlozi? Prilika da se uzme još novca od ljudi kojima se originalni proizvod svidio te od expansiona očekuju još istih elemenata iste kvalitete. Problem u cijeloj toj priči je što se u većini slučajeva dogodi suprotno. Pohlepni marketinški stručnjaci unutar izdavačkih kuća razvoj expansiona ograniče na vrlo kratko vrijeme te u konačnici dobijemo proizvod slabe ili nikakve kvalitete. Na svu sreću, uvijek postoje iznimke pa se nadamo da će takva biti i Outrage Entertainment. Nakon što se Descent 3 solidno probio u domove prosječnih igrača (moramo priznati, očekivali smo mnogo više), njegovi vjerni poklonici dobit će konačno još nekoliko sati zabave u obliku Descent 3 Mercenaryja. Ukratko, očekujte gomilu novih razina i novog naoružanja... Uostalom, znate i sami kako je to s expansionima.



Detaljnost ove slike govori dovoljno sama za sebe...

Command&Conquer: Tiberian Sun Firestorm

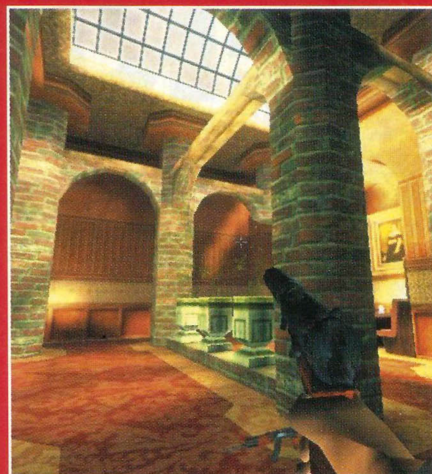
Nakon velikog uspjeha, Westwood sprema Tiberian Sun expansion

S obzirom na poziciju koju Tibeiran Sun zauzima na top ljestvicama prodavanosti diljem svijeta posljednjih nekoliko tjedana, nije nas uopće začudilo što je 20. 9. Westwood izdao službeni press release o radu na expansionu za uspješni Tiberian Sun. Karakteristike uobičajne za sve ostale expansione postoje i u Firestormu: pregršt novih jedinica, 18 novih single player misija popraćenih s tridesetak minuta videosekvenci te desetak novih multiplayer mapa. Izlazak igre očekuje se početkom iduće godine.



Fox Interactive spremno korača u 2000tu

DEVET NOVIH NASLOVA KOJE ĆEMO IGRATI IDUĆE GODINE





Izdavačka prava za Monolithove naslove u 2000oj Foxu će donesti veliku novčanu dobit no u isto vrijeme ti naslovi bit će učinjeni puno dostpunijima širem krugu ljudi.

Fox Interactive polako ali sigurno grabi ka samom vrhu ponude u industriji računalnih igara, što mu zasad prilično dobro uspijeva zahvaljujući nekolicini uspješnica, a jedna o njih je i ovogodišnji FPS hit Aliens vs Predator. Dogodine ćemo od Foxa dobiti još jedan pozornosti vrijedan niz od devet novih naslova: Die Hard Triology 2, Aliens vs Predator Gamers Edition, Worlds Scariest Police Chases, Planet of the Apes osmišljen kao mješavina legendarnog filma i orginalne novele prema kojoj je i nastao. Osim nabrojanih, pozornost pobuđuju i Monolithovi naslovi što ih Fox Interactive najavljuje za 2000.: No One Lives Forever, first person pucačina u kojoj će novi 3D engine LithTech 2 doživjeti svoju premijeru, te konceputalno pomalo nekonvencionalan Sanity. Sportski odjel Foxa priprema nam Pro Football, NHL Championship 2001 i NBA Baskteball 2001. Ako pri izboru svojih naslova i ostali izdavači postupe poput Foxa, sa zadovoljstvom možemo zaključiti da je pred nama godina bogata vrlo zanimljivim naslovima.

> **"Na pragu 21. stoljeća Fox Interactive odlučio se za nešto ozbiljniji i agresivniji pristup tržištu računalne zabave što će vrlo uočljivo biti već od iduće godine"**
>
> *PR, Fox Interactive*

SERIOUS SAM

Prvi ozbiljni FPS s naših prostora

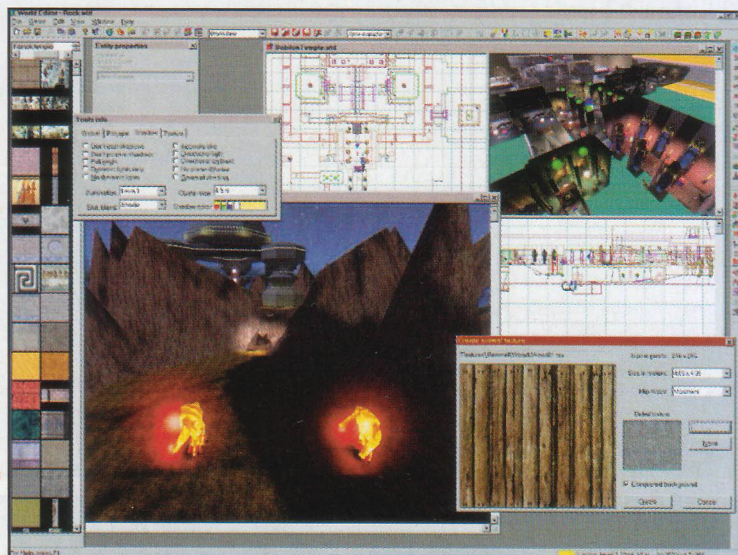
Konačno smo dočekali dan kad možemo pokazati da i Hrvatska ima velikih potencijala za razvoj vrlo kvalitetnih igara i hvale vrijednih 3D enginea. Za to su najzaslužniji dečki iz Croteama, jednog od šačice hrvatskih proizvođača igara koji je svoje prve velike uspjehe zabilježio već u doba Amige naslovom Total Soccer koji je u brojnim europskim medijima ostvario izvrsne rezultate. Doba *prijateljice* je ostalo za nama, stoga su svi pa i Croteam počeli tražiti nove platforme za koje će razvijati svoje naslove. Probijanje na vrlo zahtjevno tržište računalnih igara Croteam će pokušati ostvariti svojim 3D FPS naslovom u razvoju Serious Sam. Prije svega moramo napomenuti da nas je ponajviše iznenadila činjenica da dečki iz Croteama cijelu igru rade na svom od temelja stvorenom portal 3D engineu koji se može pohvaliti zavidnim karakteristikama, počevši od uobičajene podrške za volumetrijsku maglu i svijetlo, potpune podrške za uporabu portala i ogledala, unaprijeđene uporabe dinamičke svijetlosti te velikog niza drugih opcija kojima je još svakako važno pridodati i veliku podršku za 3D zvučne efekte. Što se pak same igre tiče, riječ je o nečemu prilično sličnome Duke Nukemu na prvi pogled; uostalom čini se da je to ujedno i jedan od uzora na kojem su ljudi iz Croteama gradili ideju Serious Sama, no nemojte to krivo shvatiti, naprotiv, to čini ovaj FPS naslov vrlo zabavnim i privlačnim širem krugu ljudi jer je ipak riječ o andrenalinom nabijenoj iznimno dinamičnoj 3D pucačini. O samoj priči igre, njenom engineu pa i samim njenim tvorcima, Croteamu, čitajte u idućem broju u opsežnom, prvom, prikazu Serious Sama.





Detaljnost ovih slika govori dovoljno sama za sebe...

"Namjera nam je da ljudi igraju naš multiplayer usporedo s Unreal Tournamentom ili Quake 3 Arenom."
Roman Ribarić, Croteam



Serious Samov World Editor u punom zamahu razvoja igre

BABYLON 5 SPACE COMBAT SIMULATION ODBAČEN

Još jedan veliki gaf Sierra On-Linea

Degradacija Sierra-Onlinea kao renomiranoga izdavača računalnih igara se nastavlja. Kao da joj nije bila dovoljna predaja u ruke francuskom Havasu, otpuštanje velikog dijela kreativnih umova i prodaja Yosemite Entertainmenta, Sierra je sama sebi ponovno utrljala sol na ranu otkazavši jedan od svakako zanimljivijih i javnosti privlačnijih projekata Babylon 5: Space Combat Simulation. Razlozi za takvu odluku nisu poznati, a ljudi u Sierri zaduženi za odnose s javnošću pokrivaju se različitim izgovorima, no očigleno je da je Sierra, na veliko razočaranje svojih fanova, ponovno napravila veliki gaf. Ipak, imamo li na umu zaslugu te izdavačke kuće za izdavanja nedavno izašloga Homeworlda i skoro lansiranje trećeg nastavka Gabirel Knighta, možda će cijela priča oko Sierre konačno pozitivno završiti, a to je moguće jedino ako se sve stvari dovedu u red, što je prije svega i bila namjera njenih vlasnika koji su nekim pogrešnim potezima uveli pomutnju u redove ovoga izdavača.

FAUST

Francuzi se igraju s vragom

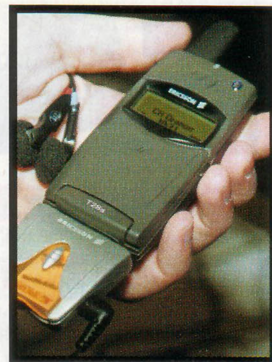
Da, dobro ste pročitali, ime avanturistične igre francuskog izdavača Cryo Interactive je Faust. Arxel Tribe, inovativni tim ljudi koji radi na razvoju ovog naslova, vam je možda poznatiji po svom radu na naslovima kao što su Alone In The Dark i Ring. Kao što ste već iz samog imena igre mogli zaključiti, priča igra je djelomice zasnovana na staroj legendi o postolaru Faustu koji je prodao svoju dušu vragu u zamjenu za neizmjerno bogatstvo. Dakako, sve je to mnogo bizarnije i kompleksnije osmišljeno u ovoj avanturi gdje se u ulozi Marcellusa Fausta, čuvara jednog davnonapuštenog zabavnog parka, borite za spašavanje sedam duša, a pred sam kraj igre i svoje vlastite, koje su izgubile svoj pravi put u životu nakon čarki zlog Mehpistophelesa koji ih želi odvući u pakao. Bez obzira na otkačenu priču, najveći adut igre je njen vizualni izgled utemeljen na kombinaciji prerenderiranih objekata i grafike postignute u realnom vremenu, da bi konačni rezultat bio vrlo blizu crtanim filmova generiranim pomoću računalne grafike poput, primjerice, one u igri A Bug's Life. Za zvučnu pak kvalitetu unutar igre pobrinut će se niz poznatih glazbenika kao što su John Lee Hooker i Marvin Gaye. Kad igra bude dovršena, zauzimat će četiri CD-a ili više, a ubrzo nakon toga pojavit će se u mnogočemu kvalitetnije DVD izdanje.

Atmosfera u Faustu uistinu je jezovita i mračna, što fenomenalno odgovara pomalo nekonvencionalnoj priči ove igre





TECH INFO



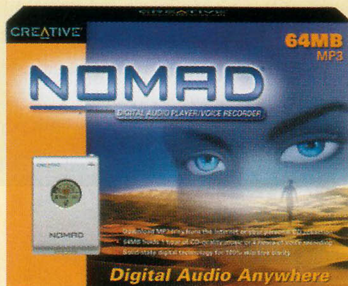
Pred sam Info sajam zatrpani smo vrućim novostima iz svijeta informatike. Creative Labs je predstavio svoju božićnu ergelu, čiji vam dio predstavljamo, IBM nam je spremio nevjerojatno velike diskove, a ATI je najavio novu, turbosnažnu 3D karticu. Donosimo vam i novosti iz svijeta mobilnih komunikacija. Naime, Mp3 napada i taj dio elektroničkog tržišta koji u nas u posljednje vrijeme doživljava pravi bum!

CREATIVE LABS

Creative predstavlja slijedeću generaciju prenosivih digitalnih audio playera

Nedavno ste u rubrici Tech Info mogli čitati o Creative Labsovom "solid state" prenosivom Mp3 playeru koji je imao standardne mane prve generacije prenosivih mp3 playera: mali kapacitet ugrađene memorije, neadekvatan način spajanja s računalom, visoku cijenu. Sve to mijenja novi maštovito nazvani NOMAD 2, novi uređaj predstavljen na jesenskoj Internet World konvenciji u New Yorku. S njim i ostalim sličnim uređajima, Creative Labs je stvorio novu kategoriju potrošačke elektronike, kategoriju osobne digitalne zabave (PDE – personal digital entertainment). Koje to osobine krase novi NOMAD te vam o njem pišemo s takvim entuzijazmom? Prvo, spajanje i izmjena podataka između NOMADA 2 i računala rješeno je preko USB porta koji omogućava promjenu sadržaja cijele memorijske kartice u iznimno kratkom vremenu, pogotovo ako ga usporedimo sa sada prevladavajućim načinom spajanja preko paralelnog porta. NOMAD 2 otporan je i na sve eventualne nove digitalne audiostandarde koji će izroniti u budućnosti jer mu je firmware nadogradiv putem istog onog USB kabela koji vam služi za prekrcavanje pjesama. Standardno NOMAD 2 dolazi s ugrađenim FM tunerom (memorija za 20 stanica) te mogućnošću snimanja glasa. Zvukovne zapise koje ste snimili moguće je prebaciti na osobno računalo i ondje ih dalje obraditi ako postoji potreba. Memorija je i dalje riješena preko Flash RAM kartica od 32 i 64 MB, ali i više. Ilustracije radi, Samsung, jedan od vodećih svjetskih proizvođača memorije, nedavno je uspio proizvesti Flash RAM karticu kapaciteta 1 GB. Memorijske kartice konformiraju se SSFDC specifikacijom, što znači da ćete moći rabiti memorijske kartice iz kamera i sličnih uređaja bez potrebe za reformatiranjem. Moguće je dokupiti docking station - pristanište za Nomad. Mpeg 3 napada sa svih strana. Mnogi su ga, kao Creative, prigrlili...



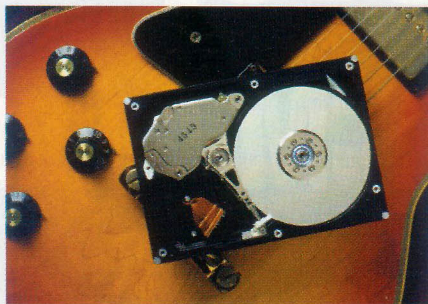




IBM

OPET REKORD - HARDOVI OD 72 GB

U svijetu tvrdih diskova načelno vrijedi jedno pravilo: veće je bolje. Ako ste jedan od onih koji se povode za tim pravilom, onda IBM sprema prave stvari za vas. Već godinudvije je IBM na čelu proizvođača tvrdih diskova kako po brzini, tako i po kapacitetu, a specifkacije novih su doista impresivne. Na čelu je Ultrastar 72ZX, disk koji se može pohvaliti najvećim kapacitetom u povijesti, čak 72 GB! Frekvencija okretanja ploča s podacima je 10000 u minuti, što osigurava vrhunske performanse. Ostatak ove serije tvrdih diskova namijenjenih velikim serverima, ali i najzahtjevnijim korisnicima običnih "desktop" računala čine Ultrastar 36LZX na 10,000 rpm-a te nešto slabiji Ultrastar 36LP na 7,200 rpm-a, oba s kapacitetom od 36 GB. Novi diskovi iz manufakture "velikog plavog", osim rekordnog kapaciteta, imaju i rekordnu gustoću zapisa podataka. Za one koji su sitničavi (u pravom smislu te riječi), riječ je o 7,04 milijarde bitova zapisanih na površini od jednog kvadratnog inča (2,5 cm x 2,5 cm = 6,25 cm2) Ultrastar 72ZX veličine je tanjeg romana, a na nj stane cijela knjižnica podataka! Osim što pobija rekorde, IBM se brine i za sigurnost vaših podataka. Nova tehnologija u tom području koja krasi nove IBM-ove diskove zove se "Active Damping", a štiti ih od nepovoljnog utjecaja vibracija i varijacija u radnoj temperaturi. 36- gigabajtni modeli počeli su se slati trgovcima, dok se 72-gigabajtni model očekuje u prvoj četvrtini sljedeće godine.



Internet u obrazovanju

U organizaciji hrvatske akademske i istraživačke mreže CARNet održana je od 28. do 30. rujna na Fakultetu elektrotehnike i računarstva u Zagrebu prva godišnja korisnička konferencija CUC`99 (CARNet Users Conference)

Internet danas predstavlja revoluciju u obrazovnom procesu. Diljem svijeta mnogo se istražuje na području obrazovnih tehnologija te postoji cijeli niz primjera učenja putem Interneta. U nastojanju da okupi sve one koji žele proširiti svoje znanje o uporabi Interneta i informacijskih tehnologija te da im pruži priliku za razmjenu ideja i iskustava na tom području, CARNet je pokrenuo projekt "Carnet Users Conference". Program konferencije odvijao se u dvije paralelne sekcije, "Učenje o Internetu" i "Učenje putem Interneta", a uključivao je prezentacije, radionice i okrugle stolove kroz koje su obrađene četiri teme: "Internet u obrazovanju", "Udaljeno učenje", "Podrška korisnicima" i "Traning the Trainers". U što cjelovitijem prikazu odabranih tema pomogli su i europski stručnjaci na području obrazovanja putem Interneta George Munroe i Jill Foster. Očito je da s dolaskom novih informacijih tehnologija, udaljeno učenje dobiva sasvim nove dimenzije. Danas Internet omogućava učenicima, studentima, čak i onima koji žive u malim mjestima, da dobiju vrhunsku naobrazbu. Internet ima veliku ulogu u modelu modernog obrazovnog sustava.



Igor Duić

DOLBY DIGITAL

Najnoviji Creative Labs - Cambridge Soundworks zvučnički komplet garantira vrhunski zvuk.



Evo dokaza da i veliki proizvođači hardvera itekako imaju sluha za želje svojih kupaca. Novi Creaiveov zvučnički sustav jedan je od najkvalitetnijih u industriji. Za akustička svojstva uređaja pobrinula sa Creativeova podružnica Cambridge Soundworks, poznata po visokokvalitetnim zvučnicima. Sustav se sastoji od 5 satelita i aktivnog subwoofera te 5-kanalskog pojačala prilagođenog snagom satelitima. Sustav je zamišljen kao iznimno jeftina ulaznica u svijet višekanalskog zvuka kućnog kina. Zvučnički sustav je digitalan, tj. ima 24-bitni digitalno- analogno-pretvarački sklop i izravna je nadogradnja sustavu FPS2000 iste tvrtke. Ovi zvučnici idealno rade upareni s Creativeovom Live! karticom s digitalnim izlazom. Mnoge će razveseliti vijest da je Creative za kraj godine pripremio nove inačice Live! kartica koje će za daleko manju cijenu nego one Live! gold korisnicima dati digitalni izlaz! Zgodno je što ugrađena elektronika pretvara (po želji) 4- kanalski zvuk EAX 3D u simulirani 5.1- kanalski zvuk. Sustav na sebi ima dva digitalna izlaza te 4- kanalski analogni ulaz (za 4-kanalski zvuk iz računalnih igara). Uz sustav, Creative vam daje i sve potrebno za najbolji razmještaj zvučnika po sobi: dovoljno dug kabel, stalke i dodatke potrebne za ugradnju na zid. Zanimljivo je da je sustav moguće ugraditi i u pravo kućno kino gdje će, zbog malih dimanzija zvučnika, biti vizualno neupadljiv, i još uvijek davati bogat višekanalski zvuk ako ga spojite na linijski DVD player. Nadamo se da će se ovaj paket uskoro pojaviti na našem tržištu koje vapi za jeftinim 5.1-kanalskim Dolby Digital zvučničkim/dekoderskim sustavom!

ERICSSON

Pošast zvana Mpeg 3 probija se nesmiljenom žestinom kroz svijet potrošačke elektronike, i iznenađenja li, evo je u svijetu prenosivih telefona!

Na Telecomu '99, telekomunikacijskom sajmu, Ericsson je demonstrirao mali prenosivi Mp3 player koji je moguće "zakvačiti" za mobilni telefon (naravno, Ericssonov). Ovaj mali player rabi Flash memoriju i potpuno je usklađen s vašim prenosnim telefonom. Moći ćete, primjerice, slušati omiljenu glazbu dok se vozite na biciklu preko slušalica koje ste dobili s kompletom. Mobilni telefon na kojem je Mpeg3 player smješten je i zaključan negdje duboko u vašem ruksaku. I odjednom poziv! Inteligentna elektronika uljudno vam *zabipka*, glazba se stiša i telefon automatski odgovara na poziv. Ono što govorite sugovorniku stiže preko malog kvalitetnog mikrofona ugrađenog u sustav. Dotična spravica pokupila je izvrsne kritike na sajmu i gotovo joj je zajamčena komercijalna proizvodnja! Naravno, mp3eve je moguće uređivati pomoću telefona ili pomoću osobnog računala. Detalje o načinu spajanja, nažalost, nismo saznali, no iznimno nam je drago da računalni svijet i svijet mobilne komunikacije tako brzo konvergiraju jedan k drugome, i to na potrošačkoj razini. Predstavljen je još jedan sličan uređaj koji umjesto Mp3 playera ima FM tuner. Ericssonu doista valja odati priznanje za inovativnost zbog još jedne stvarčice koju je nedavno predstavio. Riječ je o dodatnoj tipkovnici koju je moguće rabiti sa svim Ericssonovim modelima. Naravno, glavnu primjenu nalazi kod pisanja SMS poruka koje postaju prava muka ako im je duljina veća od 50-ak znakova (SMS je servis koji omogućava razmjenu kratkih tekstualnih poruka između vlasnika GSM mobilnih telefona. Nešto slično kao ICQ :). Moguće je poslati SMS s Interneta na GSM, a pomoću određenih web servisa e -mail putem SMS-a!







PRESS KONFERENCIJA

Službeno potvrđena integracija A&A-a i CHS-a

Na pragu trećeg tisućljeća revolucionarne promjene oblikuju način poslovanja svake organizacije, uključujući i način na koji roba i usluge dolaze na tržište do krajnjeg potrošača

Dva najveća distributera u Hrvatskoj, A&A Hrvatska i CHS Elektronika, službeno su potvrdila potpunu integraciju koja će omogućiti kvalitetnije i brže poslovanje. Integracija je potvrđena na Produkt konferenciji održanoj od 24. do 26. rujna u hotelu Palace u Haludovu na otoku Krku. Integracijom se sjedinjuju asortimani i distribucija, kao i ostali segmenti poslovanja, što dilerima omogućuje jednostavnije poslovanje. Osim novinara i partnera, nazočni su bili i predstavnici nekih vodećih proizvođača informatičke opreme koji su ujedno predstavili svoje matične tvrtke, dostignuća i prodaju u prošlim razdobljima, proizvode te najavili svoje strateške i proizvodne namjere u novom tisućljeću. Prezentirani su XEROX, HP Perip./Computers, LG, TANDBERG DATA, HP Data Storage, Computer Associates, VIEWPOINT, COMPAQ, FLAG-POINT, IBM Computer, QUANTUM i APC. Glavna ideja Produkt konferencije je bila pružanje maksimalne količina informacija, u čemu se u cijelosti uspjelo. Osim prezentacija, najveći izvor informacija bio je izložbeni prostor gdje se moglo izravno kontaktirati s predstavnicima spomenutih tvrtki. Svakim danom sve više proizvođača informatičke opreme odlučuje dio svojih aktivnosti prebaciti na distributere: upravljanje zalihama gotove opreme i komponentama, finalno konfiguriranje, isporuka opreme partnerima, financiranje partnera, servisiranje i prodajno-tehnička oprema, informiranje i edukacija partnera. Sami proizvođači usmjeravaju vlastite resurse na istraživanje, razvoj i proizvodnju. Cilj je automatiziranje cijelog opskrbnog lanca, brža i sigurnija isporuka uz najmanje moguće troškove. Inteligentnim elektroničkim poslovanjem distributeri će koordinirati virtualni tijek informacija i fizički tijek proizvoda. Dakle, distributeri postaju transferi, odnosno spone između proizvođača i trgovca, odnosno krajnjeg kupca. Uz bržu i sigurniju isporuku te smanjenje troškova, više se prostora ostavlja proizvođaču za istraživanja, razvoj i razvijanja novih tehnologija, čime se postiže brže napredovanje i usavršavanje proizvoda.



Igor Duić


S

FINAL FANTASY VIII

Festival falusnog oružja uskoro počinje i u PC svijetu

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Electronic Arts & Square Soft
IZDAVAČ	Electronic Arts & Square Soft
PLATFORME	PC, PSX
IZLAZI	Zima 1999.

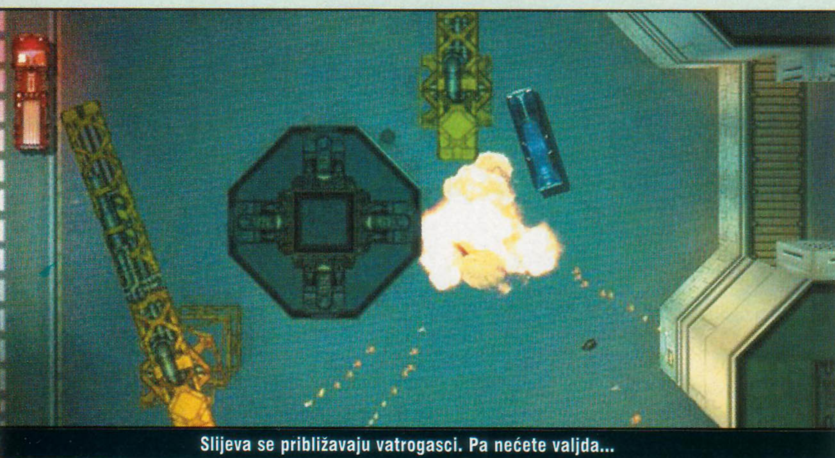
JESTE li vidjeli oružje glavnog lika u najnovijem izdanju najpoznatijeg japanskog RPG serijala? Mladi kadet Squall naoružan je mačem dostojnim onoga njegovog prethodnika Clouda, poznatog nam iz FF7. Riječ je o impozantnom komadu gvožđurije dužinom i širinom jednakom njegovom nositelju. Da bi stvari bile pikantnije, najnovije izdanje herojskog naoružanja hibrid je mača i revolvera, i nije samo ukras, nego je iskorišteno i kao dodatni arkadni element – ako ste na Playstationu stisnuli pucanje onog časa kad je Squallov mač zasjekao protivnika, jadnik bi primio i dodatnu porciju – eksplozivna bi ga naprava strgala. Sve to skupa prilično jasno pokazuje u koju profesiju odlaze mladi frustrirani japanski samci. Toliko o tome.

Za one koji su igrom slučaja uspjeli ignorirati masivnu reklamnu kampanju kojom Squaresoft po časopisima (krivi po optužbi) obasipa igrače, priča Final Fantasyja 8 se od svog prethodnika razlikuje već i svojom tematikom. Dok je sedmica imala klasičan herojski štih, u novom se izdanju sve vrti oko romantike. I samo geslo igre glasi 'Gdje god bio, obećavam, jednog dana ću te naći.' Već nadasve poznata uvodna sekvenca pokazuje Squalla i njegovu od zvijezda mu dosuđenu ljubav Rinou kako plešu na balu kadeta. Između njih se vrlo brzo rađaju osjećaji, ali ih sudbina razdvaja. Dakako, tada na scenu stupate vi ne biste li pomogli Squallu da mačem rastrga i ognjem prostrijeli čudovišta te ponovo nađe svoju draganu. Naravno, tijekom vaše herojske šetnje surađivat ćete s desetak likova čija je povijest detaljno razrađenu i puna tajni koje će vam se postupno otkrivati.

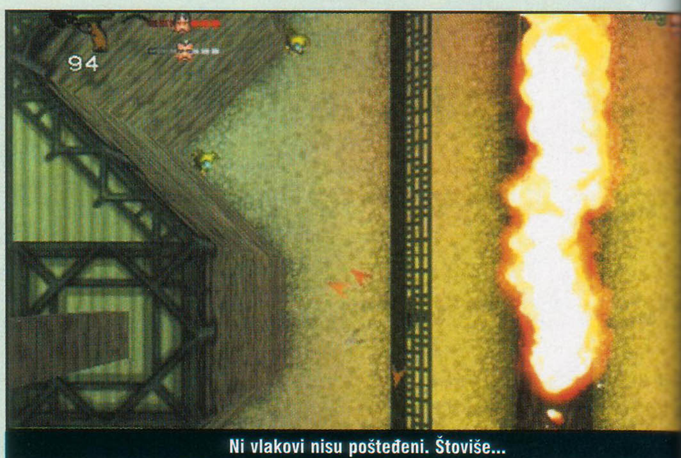
Videosekvenca je na Playstationu izazvala mnogo buke zbog goleme detaljnosti i glatkog framerateа. Ne sumnjam da će i na vašim monitorima uvod izazvati oduševljenje, no bojim se da se to ne može reći i za ostatak igre. Ovdje ne govorim o izgledu i dizajnu, koji je majstorski izveden, nego o brojkama. Kao što je to bilo i u Resident Evilu i u FF7, sve što je prikazano poligonima trebat će visoke rezolucije i grafičke ubrzivače, dok će prerenderirane pozadine ostati u mrskoj nam niskoj rezoluciji. Osobno mislim da bi se možda više isplatilo igrati s likovima u nižoj rezi, nego trpjeti kontrast između oštrih likova i pikselaste pozadine. No, kako vam drago.

Jedno od najpotpunijih i najimerzivnijih RPG iskustava dostupnih za vaš PC. Glavna odlika ove igre je fantastična epska priča.

Očekujte goleme doze filozofije i razmišljanja o bitku i smislu, sve upakirano u visoko estetizirani samurajski komplet. Ako volite takve stvari (Kafke mi, opet kriv), uživat ćete. U suprotnom, poželjet ćete preskočiti pokoji razgovor, ali će spektakularni izgled igre sve to nadoknaditi.



Slijeva se približavaju vatrogasci. Pa nećete valjda...



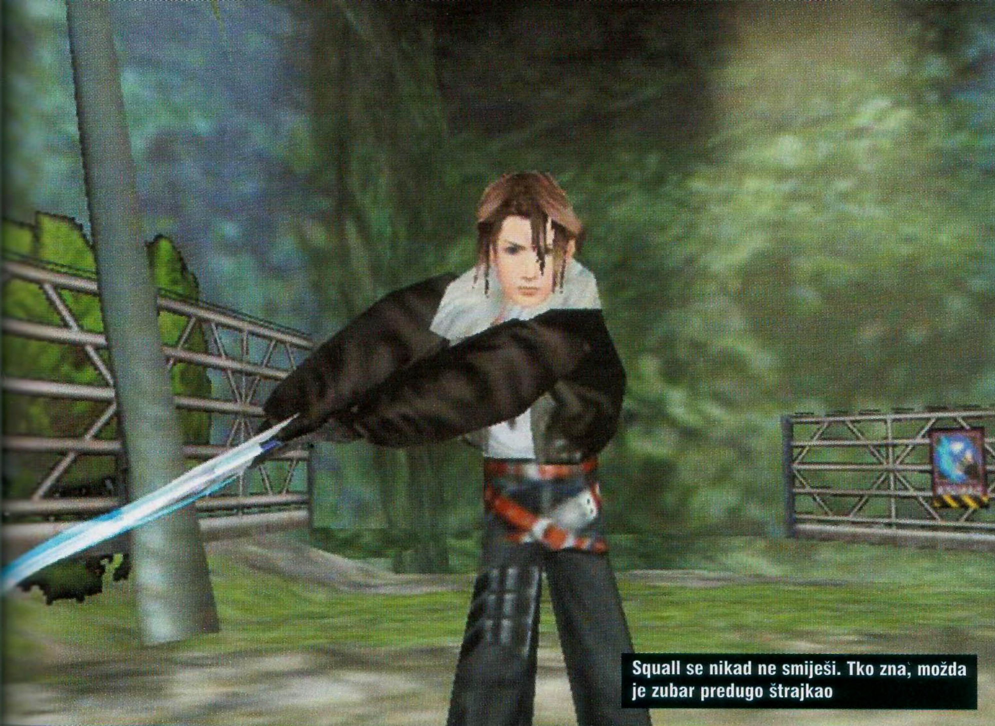
Ni vlakovi nisu pošteđeni. Štoviše...



Eksplozije u GTA2 koriste između 12 i 24 vertikalna sloja. Neka se James Cameron sakrije u mišju rupu.



Eto što se događa kad semafori zakažu.



Squall se nikad ne smiješi. Tko zna, možda je zubar predugo štrajkao



Maštoviti i šaroliki pejzaži ovu igru izdižu kilometre iznad ostalih



Dobra vila ili zloća opaka? Ponekad ih nije lako razlikovati



Koliko ekrana, toliko perspektiva. Ovdje možete vidjeti potjeru po krovu vlaka



Likovi iz FFVIII ni u jednom trenutku ne sliče na karikature, kao što je bio slučaj u prijašnjim nastavkom

GRAND THEFT AUTO 2

... ili zašto mercedes dolazi s ugrađenim nišanom

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO	
PROIZVOĐAČ	DMA Design
IZDAVAČ	Take Two
PLATFORME	PSX, PC
IZLAZI	Jesen 1999.

SJEĆA li se tko još Quarantinea? Bila je to prva prava igra za sve one koji su se na virtualni način htjeli riješiti stresa jutarnjih prometnih gužvi. Uslijedio je dorađeniji Quarantine 2 (sjetite se samo palete stripovskih njuški koje ste mogli prevoziti), pojavio se i Carmageddon, a Microsoft je izdao i 'čist kao sterilna gaza' Midtown Madness. Tema je bila 3D vožnja bez milosti prema pješacima, a Carmageddon je ispao nekako najuspješniji. Kako to da će onda jedan Grand Theft Auto 2 sa svojom pretpotopnom perspektivom prodajama vjerojatno nadmašiti sve navedene naslove?

Za početak, kontroverza. Priznajem, Carmageddon je bio cenzuriran, ali je GTA bio *zabranjen*. A to nije mala stvar, zar ne? Za one koji ne znaju, ovdje ste u ulozi rođenog kriminalca koji želi postati vladarem gradskog podzemlja. To ćete postići izvršavajući sve vrste kriminalnih akcija, dok će vam glavno oružje biti vaš auto koji možete nadograđivati na različite načine, na raspolaganju vam je cijeli arsenal uključujući i bacač plamena. Potonjeg će razdragani igrači vjerojatno najviše rabiti na pješacima, naročito ako isti budu pripadnici jedne od novouvedenih grupacija (ruska mafija, Yakuze, Hare Krishne). I ne, ne zanima me volite li više pržiti žute ili jajoglave. Kamo ide ovaj svijet? Što vas očekuje tijekom igre? Mnogo toga, od pljačkanja pješaka do dilanja drogom i oružjem. Igra, navodno, nudi bonus za posebno bolesno ponašanje. Primjerice, otimanje autobusa i ubijanje svih putnika.

Naravno, sve se ovo vjerojatno u ovom ili onom obliku već pojavilo u nekoliko generacija elektroničkih edukacijskih produkata. Ono što GTA, i još više GTA2, dijeli od ostalih je izrazito detaljan model grada. Kao usporedbu, autori navode ove podatke: u većini 3D igara 70% procesorske snage otpada na grafiku, 15% na zvuk, a preostalih 15% na samu igru. Kod GTA igra dobiva 50% snage, grafika 30%, a zvuk 20%. Rezultat toga je vidljiv već nakon pola minute vožnje. Grad po kome se krećete živi svoj život. Ukratko, sve vrvi od zaluđenih malih ovaca koje čekaju da ih opelješite i, želite li dodatni bonus, rastavite od života. Vrijeme je za jedan mali komentar. Vrlo je vjerojatno da će GTA2, programerski dragulj, biti jedan od najuspješnijih naslova ove zime. Statistike tvrde da je demo s Interneta skinut u više od 600 000 primjeraka. Prvi val isporuka po svijetu dvostruko je veći od te brojke. Promotrite li pozornije, i sami ćete primijetiti da se igra može opisati ovim riječima: instant zabranjeno zadovoljstvo. I ništa više od toga. Prave priče nema. Koliko god sve skupa isprva bilo zabavno i koliko god ja osobno bio protiv petljanja cenzure i političke korektnosti u igrama, možda je ipak došlo vrijeme da se priupitamo gdje prestaje područje zezancije i jeftinog neukusa na koji smo svi ionako navikli, a počinje područje otvorenog podržavanja nemorala. Imate li kakve komentare? Dok čekate GTA3D, pišite nam!

NBA LIVE 2000

Jordan ponovo leti!

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
PLATFORME	PC
IZLAZI	12. mj. 1999.

UNATOČ općem uvjerenju, na World Wide Webu se katkad mogu naći vrlo korisne i zanimljive stvari. Ne, ne govorim o najnovijim lutkicama modeliranim po Britney Spears nakon estetske korekcije. Nedavno sam, primjerice, na jednom siteu našao članak posvećen Electronic Artsu. Prema autorima, Electronic Arts je, zasluženo, jedna od vodećih kompanija u svijetu igara, a predviđanja govore da će se na toj poziciji održati još vrlo, vrlo dugo. Glavni razlog njihove dominacije je izrazito pametno ulaganje u različite žanrove – trenutačni gubici u jednoj grani uvijek se nadoknade uspjehom u drugoj. Dodajmo tome i dizajn igara, koji je uvijek na visokoj razini kvalitete, i dobili smo pobjedničku formulu koju druge kompanije tek trebaju do kraja usvojiti.

EA Sports, grana posvećena nogometu, hokeju, košarci i sličnim sportovima, za Božić nam predlaže prikladno nazvan NBA Live 2000. Zanemarite ono Live popaljeno od Creative Labsa i broj 2000 koji mi je ispod časti uopće komentirati, i dobit ćete najnoviju inkarnaciju PC košarke koja nam kao svoj prvi adut, pokraj igrivosti, nudi veliku detaljnost i raznolikost. Pobjednička formula Fife '99 ovdje je podvrgnuta plastičnoj operaciji popraćenoj teškom dozom steroida. Detaljnost igrača je veća, a ubačen je i velik izbor 'spontanih' gesti i reakcija uključujući i međusobne interakcije igrača. Ubačen je i izbor različitih akrobacija koje možete izvoditi dok zabijate koševe ili vodite loptu. Likovi imaju i animaciju lica, što momcima daje malo života. Igra se hvali zbirkom zvijezda iz prošlosti, uključujući i jedinog nam Michaela Jordana. Reklamna kampanja naglašava da ga možete staviti u momčad koju god želite. Nisu rekli može li se i klonirati... Zamislite borbu u kojoj se bori tuce ravnopravnih divova!

Poplava EA Sportsovih igara sa sufiksom 2000 je već počela, a NBA Live 2000 bi trebala biti "lasta koja donosi proljeće".

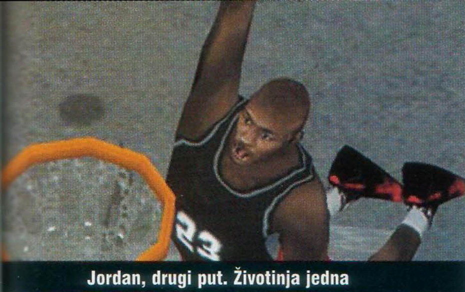
Ako vam dosadi 'obična' NBA košarka, možete odabrati igru na cesti, što je naročito zabavno imate li nekoliko prijatelja uza se. Kako bi stvari bile zanimljivije, dostupna vam je i opcija ubacivanja vlastitih tekstura za nove igrače... Skenirajte se i zaigrajte protiv škvadre u digitalnom obliku! E, kad bi to stavili i za Mortal Kombat...


Grafika na novoj razini. A tek kad je vidite u pokretu..


Evo kako izgleda motion-capturiranje. Ovaj veseljak upravo s[...] kung-fu udarce

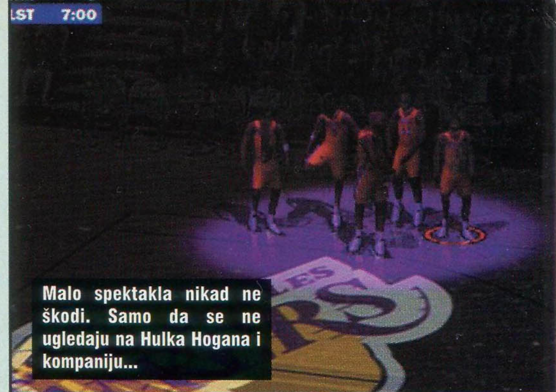

Prednosti i mane spolne ravnopravnosti

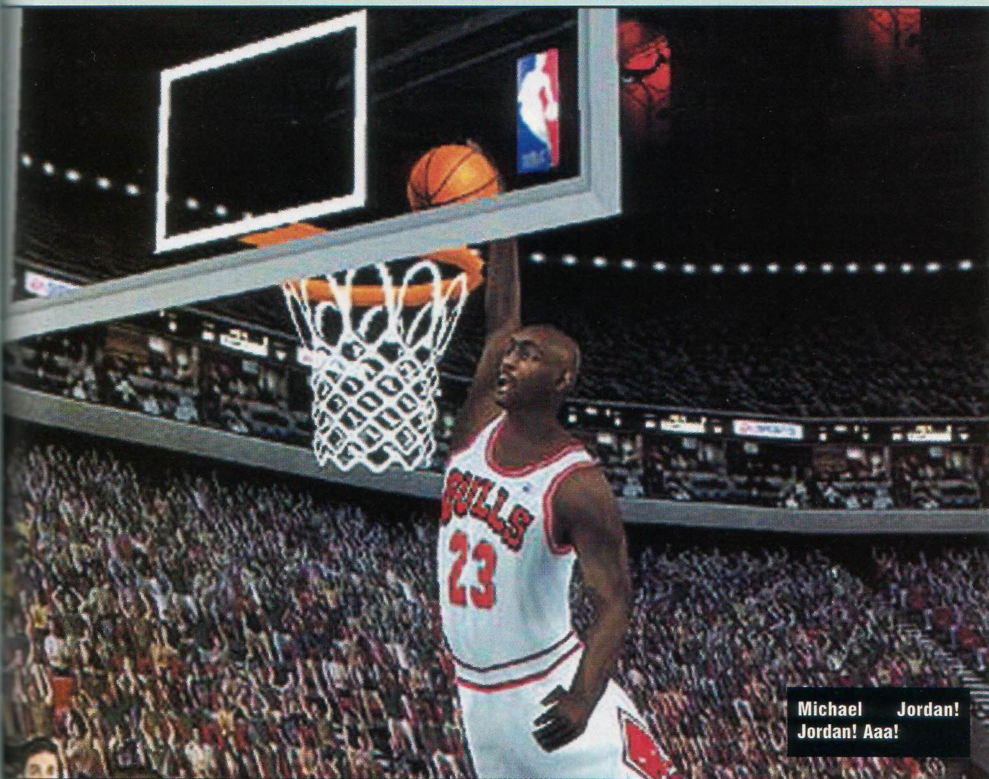

Za dušu perfekcionistima, i leševi leže realistično

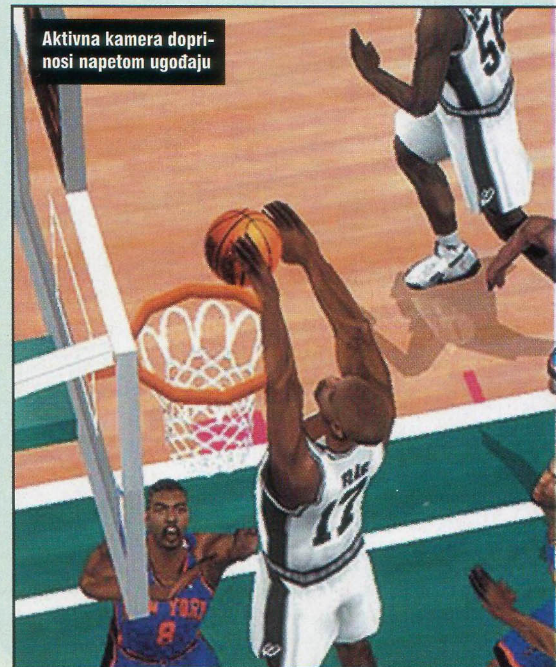

Jordan, drugi put. Životinja jedna



Kelja!


Malo spektakla nikad ne škodi. Samo da se ne ugledaju na Hulka Hogana i kompaniju...


Michael Jordan! Jordan! Aaa!


Aktivna kamera doprinosi napetom ugođaju

SOLDIER OF FORTUNE

Igra za koju E3 nije bio spreman

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC
IZLAZI	Jesen 1999.

FPS je čudan žanr. U svako ćete doba naći ljude koji tvrde da je u određenoj igri dosegao svoj maksimum i isto toliko vizionara koji mu predviđaju nevjerojatnu budućnost. Jedna od luđih vizija za koju sam čuo sastoji se u mapiranju cijelog jednog grada i simulaciji pravog života u njem, s ciljem da igrač može iskusiti apsolutno svaku vrstu akcije kakvu poželi. Zamislite spoj FPS-a, RPG-a i tehnologije iz noćnih mora, i dobit ćete paralelni svijet bez zakona koji vas sputava-ju. No čemu sve to? Ah da, Soldier of Fortune bit će najdetaljniji FPS dosad viđen...

Prvo objasnimo podnaslov. U Americi se pod utjecajem svih nedavnih incidenata (pucnjave po školama, naoružani kultovi) ovih dana vode silne rasprave oko utjecaja kulture na mlade. Točnije, nasilnih filmova i videoigri. Osobno sam uvijek takve rasprave smatrao smiješnima, naročito kad su u pitanju bili u svojoj biti satirični proizvodi poput Carmageddona. Moram priznati da sam s pojavom Kingpina, igre u kojoj je realistično nasilje nad ljudima samo sebi svrhom, promijenio mišljenje. Slične misli moći ćete pročitati i u najavi za GTA2. Soldier Of Fortune, najnoviji Activisionov proizvod, već je podigao prašinu. Riječ je o igri u kojoj je realizam nasilja doveden na novu razinu. Za potrebe ovog FPS-a proizvođači su otkupili Quake 2 engine podvrgavši ga procesu modifikacije koji bi Sid Viciousa pretvorio u Madonnu. Trenutačne tehničke specifikacije navode sve postojeće efekte, uz dodatno pojačan prikaz animacije. Igra rabi izrazito realistične modele, prosjek motion-capturiranih pokreta po liku navodno se kreće oko 200. Svaki lik posjeduje 26 (!) različitih zona od kojih svaka prikazuje drugu vrstu realistično animiranog oštećenja, što uključuje i izlazne rane od metaka, kao i reakcije vojnika. Preciznim pucnjem možete neprijatelju izbiti oružje iz ruke ili mu otkinuti granate s pojasa. Ili ga, ako vam osobni izbor nalaže dijametralno suprotnu vrstu borbe, možete gađati u mošnje. Mrski će se terorist, zakrvavljenih hlača, saviti u pojasu, pasti prvo na koljena,a potom na pod jecajući i zazivajući mamu. Valja napomenuti da igra podržava nekoliko po visini različitih modela vojnika, kao i više od 100 različitih skinova, čime se stječe osjećaj borbe protiv vojske klonova. Rezultat: igra u kojoj je osjećaj pucanja po pravim ljudima stvarniji nego išta dosad prikazano.

Sam naslov igre licenciran je od istoimenog časopisa poznatog diljem svijeta. Glavni kupci istog su većinom ljudi koji profesionalno rabe oružje ili su fascinirani njime i misle kako čitajući mogu postati komandosi. S obzirom da časopis piše i članke poput 'Terorizam u tri koraka' i 'Kako pojesti zmiju otrovnicu', razmislite kojih je više. Activisiono taj potez objašnjava željom za proširivanjem baze korisnika. Kao da njihova nova ciljna grupacija već nije otkrila krvave PC pucačine...

Zbog svih gore spomenutih kontroverznih elemenata, igra na E3 nije niti spomenuta, a kamoli prikazana. Barem ne za javnost. Oni koji su je iza zatvorenih vrata uspjeli vidjeti, proglasili su ju najspektakularnijom igrom na sajmu. Zanimljivo je što u samoj igri vi preuzimate ulogu dobrog momka, plaćenika unajmljenog od američke vlade da za njih obavi posao koji oni ne mogu obaviti službeno. Treba zaustaviti grupu terorista koji su uspjeli ukrasti četiri nuklearne glave namjeravajući ih iskoristiti za izazivanje kaosa preuzevši kontrolu nad zemljom. Kao što vidite, priča vas stavlja na moralno korektnu stranu, ali čini se da to u trenutku organizacije E3sajma ipak nije zvučalo dovoljno uvjerljivo. Jer, znamo u koju dobnu grupu spada većina mladih potrošača ovog žanra. A na njima svijet ostaje...

ZOLA

Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

trgovina1@zola.hr
ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583

NOVO!
ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

POSJETITE NAS NA INFO 99 PAVILJON 8 ŠTAND 31

NOVO! **TRGOVINA PUTEM INTERNETA** **www.zola.hr** **YAMAHA, SAITEK, LMP**

HACKER CLUB **POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!**





[redacted]



[redacted]

EPSON
Panasonic
Canon
LEXMARK
FUJITSU
XEROX





FORCE FEEDBACK

PC IGRE ...



EDUKATIVNI CD:

PlayStation LMP



IGRE i KONZOLE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI
VOLAN DUAL FORCE STEERING WHEEL S PEDALAMA





Genius





Microsoft

YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 6416S SCSI INT.	2887,00 kn
YAMAHA CRW 6416SX SCSI EXT.	na upit
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	2513,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1330,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 140	1160,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 240	1659,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 270	2212,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	2700,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537,00 kn
SPORTSTER V90	1099,00 kn

SAITEK	
R4 FORCE FEEDBACK VOLAN	1370,00 kn
CYBORG STICK 2000 JOYSTICK	315,00 kn
X8 - 30 JOYSTICK	243,00 kn
CYBORG 3D PAD	447,00 kn

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 610	1050,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	4150,00 kn
HP 1100A LASER JET/SCAN/KOPIRNI STROJ	5367,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MEDIJI 74 MIN.	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD TDK	15,25 kn
CD KODAK	16,99 kn
CD MITSUI	16,99 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	16,99 kn
CD RICOH	16,99 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	16,99 kn
CD TDX	16,99 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 460	1110,00 kn
EPSON STYLUS 660	1499,00 kn
EPSON STYLUS 760	2300,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 750	2913,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

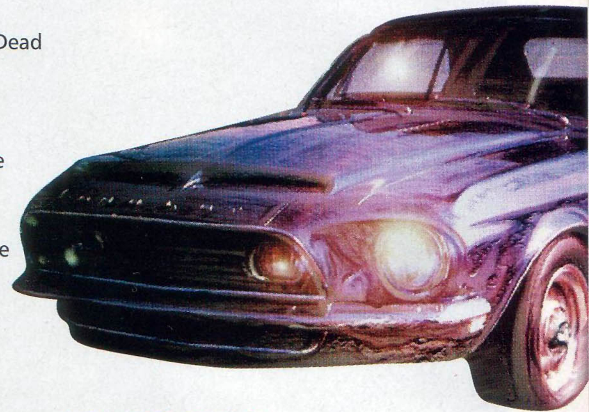
U CIJENE JE URAČUNAT PDV.
ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM.

EPSON FUJITSU YAMAHA HEWLETT PACKARD Panasonic Canon COMPAQ Microsoft

RECENZIJE

	10/99	9/99	Ime igre	Platforme
▲	1	-	**Sonic Adventure** SEGA	DC
•	2	2	**LMA Manager** CODEMASTERS	PL
▼	3	1	**SWE1:** *The Phantom Menace* ACTIVISION/LUCASARTS	PL
▲	4	-	**Ready 2 Rumble Boxing** MIDWAY/SEGA	DC
▲	5	-	**Sega Rally 2** SEGA	DC
▼	6	4	**Pokemon Blue** NINTENDO	GA
▲	7	8	**Quake II** ACTIVISION	PL, N64, PC
▼	8	6	**Pokemon Red** NINTENDO	GA
▲	9	-	**Power Stone** EIDOS	DC
▼	10	5	**Driver** GT INTERACTIVE	PC, PL

RECENZIJE



PLAYSTATION

1	2	**LMA Manager** CODEMASTERS
2	1	**SWE1:** *The Phantom Menace* ACTIVISION/LUCASARTS
3	5	**Quake II** ACTIVISION
4	3	**Tony Hawk's Skateboarding** ACTIVISION
5	4	**South Park** ACCLAIM

NINTENDO 64

1	8	**Rugrats:** *Treasure Hunt* THQ
2	1	**Duke Nukem** - *Zero Hour* GT INTERACTIVE
3	2	**Mario Golf** NINTENDO
4	3	**Star Wars Ep 1:** *Racer* NINTENDO/LUCASARTS
5	4	**Goldeneye 007** PLAYER'S CHOICE/NINTENDO

PC CD-ROM

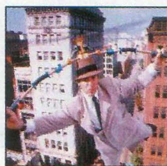
1	1	**C&C:** *Tiberian Sun* WESTWOOD/EA
2	4	**Tom Clancy's Rogue Spear** RED STORM
3	2	**Driver** GT INTERACTIVE
4	3	**Homeworld** HAVAS
5	5	**Championship Manager 3** EIDOS

TKO SMO MI?

SUPERPOVJERLJIVO!! Ovo vam je jedinstvena prilika da saznate sve o članovima tajne mafijaške udruge koja djeluje pod lažnim imenom Hackerovi recenzenti. Njeno je pravo ime Grupa TNT, o kojoj ste možda načuli neke priče. Otkrivamo vam pravu istinu o toj multipraktik organizaciji.



Kristijan Žibreg
Kad se nađe pred izazovima i iskušenjima, urednik časopisa radne obveze pokušava pretpostaviti užicima i naknadnim nagradama. Kad mu to ne pođe za rukom, on je taj koji će iskusiti bijes Čoveka Zvanog Senka.



Berislav Jozić
Bero živi dvostrukim životom: u jednom je cijenjeni bankovni mešetar u skupom odijelu i pred skorom ženidbom, a u drugom Zmajić Špiro, Kreš, Raziel, Lara Croft ili već koji junak iz PlayStation igara.



Damir Rukavina
Poznati Terminator svega što mu se ne svidi, a posebno Svemirskih kapetana. Možete ga voljeti ili mrziti, ali složit ćete se da se Rukavina ne ustručava dijeliti packe te da živi život po maksimi "nogom (ili bolje: štangom) u glavu".



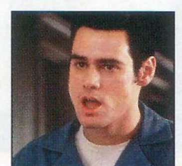
Mislav Mataija
Nakon mjeseci i mjeseci pečenja zanata, Mislav se iznjedrio u sposobnog recenzenta čija pozornost i britko pero zadivljuju i starije kolege. On je još uvijek dečko kojeg bi svaka mama poželjela imati u svom susjedstvu.



Kristina Jeren
Hackerova karizmatična ljepotica se od zgodne "trebice koja fura Oakley cvike" pretvorila u dominantnu "bičnjaču" koja zna kako spustiti frajera na zemlju. Privatno, Kristina je jedna divno i romantično biće u čijem društvu se svatko osjeća opušteno.



Igor Duić
Najljepši Hackerovac nikako da shvati da mu je suđena filmska, a ne novinarska karijera. Urednik nastoji postati Igorov manager, u nadi da će se jednog dana kad se Igor proslavi poput imele zalijepiti na njegov žiro-račun.



Denis Kovačić
Kad se riječ o šiframa, savjetima i prohodima, pomalo zbunjeni Denis uvijek zna "gdje mu je glava, a gdje noge". Ako vam kažemo da radi u glavnom komunikacijskom centru GSM mreže HT-a, nijedan razgovor preko GSM-a više neće biti dovoljno siguran.



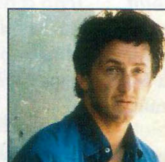
Patrik Pencinger
Čovjek koji se fura na tehniku, filmove, mobitele i ostale gadgete je odgovoran za testiranje hardvera u Hackeru. Bavi se napornim sportovima i smatra da svaki muškaraca koji drži do sebe mora biti tehnički potkovan i "mobilno dostupan".



Goran Račić
Hackerov čovjek od Interneta se opasno fura na hakeriranje i probijanje sigurnosnih sustava. Živi u nadi da će netko uskoro izmisliti neurološke implante, kada će njegova sinergija s Mrežom postati potpuna.



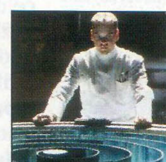
Krešimir Lauš
Budući pravnik, Krešo je vrlo eksplozivne naravi i u stalnoj borbi za "svoja prava". Istražujući okultno i mistično, dotični se upušta u najdublje kutke podsvijesti u potrazi za svojim najmračnijim alter egom.



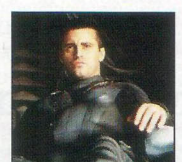
Damir Đurović
U konfliktu s okolinom i samim sobom, Damir je čovjek pun suprotnosti. Bavi se ekstremnim sportovima i na izvorištu je svih vijesti - pogotovo ako iste spadaju u kategoriju "trač" ili "žutak".



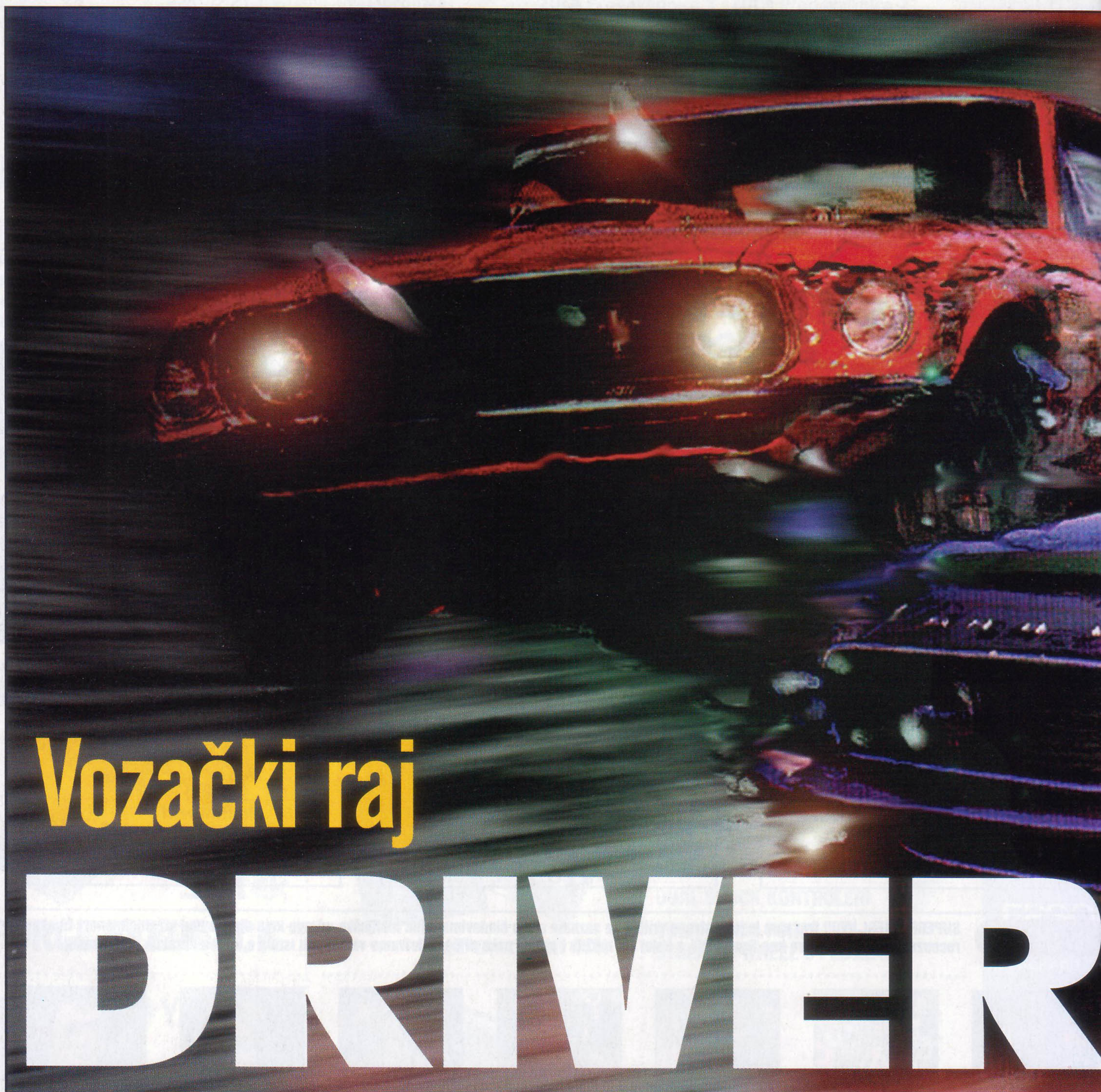
Mario Bošnjak
Kao pravi stripovski junak, Mario promptno ispunjava sve redakcijske zadatke. Ništa mu nije teško, osim RTS igara koje "nikad nije volio", i smatra da će se za njega "još čuti".



Vedran Januš
Samozatajna jedinka i ljubitelj misterija, Vedran je enigma svima u redakciji - čak i samome sebi. Specijaliziran za najave, Vedran se odlikuje kaotičnim ponašanjem i upornim nijekanjem urednikovih deadlineova.



Karlo Kolar
Karlo je nekoć pohađao letačku vojnu školu i otad ne može zaboraviti miris "spitfire"jakne. Specijalizirao se za letačke simulacija i već duže vrijeme se pakira "US of A", a prava je istina da mu se ovdje sviđe više nego igdje.



Vozački raj

DRIVER

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Reflections
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Direct 3D, 3Dfx
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

MID TOWN MADNESS
Ponešto sličan način gradske jurnjave, no nedostatak misija stavlja ovu igru daleko ispod Drivera.

GRAND THEFT AUTO
Idejni predhodnik Drivera koji mu zbog svoje top down skoro 2D grafike ne može nikako parirati.

KAD je o vozačkim igrama riječ, postoje dvije vrste kompjutorskih fanatika. Prvi će već na samo spominjanje takvih igara pobjeći od njih k'o vampir od križa vičući pritom "Apage sotono", dok će druge ozariti spoznaja da će dobiti još jednu utrku u svojoj pozamašnoj zbirci. Dok će prvi uporno tvrditi da su informatičke jurilice tek gubljenje vremena i tupa zabava koja će nam mozak smotati u krug, drugi će svoj entuzijazam argumentirati govoreći da takve igre daju najbolji okus prave autostvarnosti. Istina je, kao i obično, negdje između, baš kao i moji afiniteti spram navedenih komada softvera. No, kad svekolika cyberpopulacija pročita ovaj tekst i malo se bolje upozna s Driverom, siguran sam, te će podjele nestati. Za ovu smjelu trdnju živi je dokaz moj vlastiti *ćaća* koji se danima nije skidao s "Vozača" a po samoj definiciji okorjelog FPP rasturača itekako je potpadao pod gornju kategoriju. Što je to tako magično u ovoj igri da će promijeniti način na koji promatramo virtualnu zabavu uopće, saznat ćete pročitavši ovaj tekst do kraja...

POD KRINKOM

Elem, neka vam svima bude znano da Driver nije tipična prosječna vozačka jurnjave pa bismo, definiravši ga kao "još jednog u nizu", počinili pravo svetogrđe prema ovom remek- dijelu. Prvu i najočitiju razliku između Vozača i svih ostalih, sada slobodno možemo reći, mediokritetskih proizvoda moramo tražiti u njegovom konceptu. Vidite, Driver nije zamišljen tek kao prolazna zabava u kojoj ćete uživati neko vrijeme, isisati joj sve sokove a potom se kao gladni vukovi baciti na nešto novo. Driver će postati franšiza koja će još dugo opsjedati naše zvrndajuće kante! Već letimičan pogled na početni izbornik obradovat će oko i zaintrigirati um. Naime, koliko se god trudili i napinjali mozak, nigdje nećete naći opciju "race" pa si već sada mogu predočiti vaše zbunjene face. Tako je, od utrkivanja ni sjene, a na pitanje *zašto*, odgovor je vrlo jednostavan: što će vam priglupe i dosadne trke kad možete divljati po gradskim raskrižjima. Gradskim raskrižjima? Yep, da pojasnim... Koncept Drivera zamišljen je kao



hibrid **Grand Theft Auta** i **Mid Town Madnessa**, a kako su navedene igre još relativno tople, nadam se da vam to neće biti problem. Dakle, prateći idejnu osnovicu GTA-a, zamislite se kao opakog kriminalca koji tumara ulicama američkih gradova izvršavajući misije svojih Cosa nostra poslodavaoca u Mid Town Madness 3D grafičkom okružju. No pošto bi takvo kriminalno ponašanje (pa makar i virtualno), zacijelo potkopalo same temelje razvoja mladog društvenog bića (mo'š si mislit'), potka je zbog cenzure morala biti promijenjena u nešto "mlačniju" varijantu. Naime, umjesto lošeg momka, vi ste zapravo "under cover" policajac za čiju ulogu znaju samo najviše instance. Ipak, to vam je isto kao i da ste *low life scum* jer ni policija ne zna vaš pravi identitet, a da biste se dokazali mafiji, morate raditi sve što vam kažu pa vam vaše *kolege* policajci baš i neće biti naklonjeni. To je dakle osnovica i ona je tek jedan, kampanjski, dio igre jer Driver obiluje svom silom takozvanih "driving games" cjelina koje su uz nezaobilaznu garažu potanko opisane u priloženim okvirima. E pa sad, ako vam je do jurnjave bez barijera i zabrana, ova će igra uslišiti sve vaše želje. Ako vam treba ispušni ventil za nagomilane frustracije, gas do daske i derite. Ako smatrate da je država previše opresivna, nešto biste učinili al' vam se ne da *vu rešt, push the pedal to the metal* projurivši kroz crveno svijetlo, a o onoj slupanoj bakici u *fići* mislit ćete poslije.

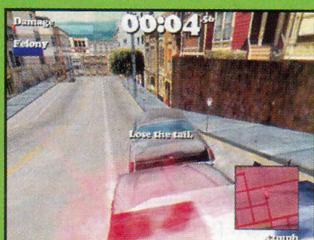
DRIVING MISS DAISY

Da biste postali uspješni delikvent pripravnik, prvo morate naučiti voziti jer mafija ne treba vozača za gospođicu Daisy, nego nabrijanu sirovinu krvavih očiju kojoj je pedala srasla za stopalo a zadah smrdi po benzinu. Da biste stekli sve tražene "kvalitete", savjetujem vam da se najprije upoznate sa svojom *pilom* pronjuškavši kroz navedene *driving igrice,* gdje ćete steći svoje prve vozačke korake, no da biste doista naučili hodati, morat ćete proći kroz fanfare, bunjeve, garažu!!! Da, garažu u kojoj ćete provozati svog poslodavca ne biste li ga uvjerili da ste baš vi onaj pravi. Kad konačno impresionirate tipa, doći će vrijeme da iz vlažne, ispušnim plinovima ispunjene šupe izađete na suncem obasjani, smogom ispunjeni grad ili, bolje reći, gradove jer ćete prije nego što završite igru proći kroz Miami, San Francisko, Los Angeles i New York! Svi su ti megalopolisi kriminala replicirani do zavidne detaljnosti koja je negdje u rangu one iz Mid Town Madnessa, no kad uzmete u obzir da ste ondje vozili samo po Chichagu, palac gore za Drivera! Svaki je grad u cijelosti prepoznatljiv i odiše specifičnim štihom, tako da ćete se stvarno truditi da što prije vidite sljedeći. Sve glavne avenije i svi bitniji arhitektonski objekti su tu pa ćete na svojim putovanjima proći pokraj mnogih poznatih zgrada, kulturnih objekata, crkava i trgovačkih lanaca. Ne bojte se, već ćete ih na prvi pogled pre-

UBIJANJE DOSADE

Da vam ne bi bilo dosadno, Driver vam osim osnovnog načina igre pruža i pregršt drugih. Prije svega tu je normalna, slobodna vožnja gradom u kojoj nemate nikakvih vremenskih ograničenja i možete raditi što vas je volja. Idealno za upoznavanje mape, što će vam dobro doći kad zagusti. Ako ste se ikada htjeli provozati LA-om ili nekim drugim od portretiranih gradova a nemate novca za aviokartu i rent-a-car servis, ovo je trenutačno najbolje što možete iskusiti. Osim "jedrenja" kroz gradove, tu su i dirt race staze na kojima se vozite između prepreka i borite se protiv vremena ili samoga sebe. Naime, nakon svakog odvoženog kruga, dobit ćete protivnika u vidu ghost cara, a to ste zapravo vi. Tako ćete iz staze u stazu voziti sve bolje jer ćete na vrlo zoran način vidjeti koje ste greške počinili u prijašnjem lapu. Sljedeći mod je checkpoint utrka kroz grad, s tim da sada morate prijeći preko određenih točaka koje vam daju dodatno vrijeme, a ako ih previše promašite, ispadate iz igre. Tu je i razulareno uništavanje ala Destruction derby u kojem dobivate bodove za što spektakularnije sudare s drugim vozilima, no ako mislite da ćete gaziti pješake, prevarili ste se. Da biste se još bolje ispraksali za prave misije, možete zaigrati i potjeru za autom ili bijeg od policije. Opet izaberite grad i upustite se u ludu potjeru za kakvim kriminalcem ili pak pokušajte uteći muriji. Za kraj moramo spomenuti i survival mode, gdje se na vas okomljuje cijela gradska policija a vaš je cilj što duže ostati u voznom stanju jer jednom kad vam indikator oštećenja dođe do maksimuma, game over, braco. Sve ove mogućnosti produžit će vijek Driveru i povećati mu faktor ponovnog igranja jer je svaka vožnja po načelu slučajnosti drugačija. Ovo je stvarno proizvod koji vrijedi svake potrošene kune!





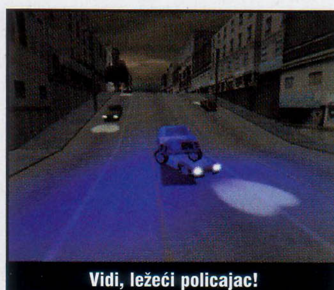




Drotovi lete u nebo!



Kako bi tek ove boje izgledale u 32 bita?!



Vidi, ležeći policajac!



Vozeći gospođu Dejzi u svom žutom taksiju

poznati. Zamislite samo jurnjavu preko Golden Gate mosta i grafičku promjenu kad iz guste urbane sredine dođete u nešto pitoreskniji kraj. Tko se pak ne bi želio provozati preko poznatih losangeleških strmih avenija koje poniru u more, a bit će odličan izbor i za vozače samoubojice. Detaljnost je uistinu na zavidnoj razini pa će vam za navigaciju odlično poslužiti i minuciozna autokarta. Ipak, na njoj nisu prikazane baš sve lokacije jer i metropole obiluju nekim prečicama prepunim kanti za smeće, kartonskim kutijama i telefonskim uređajima. Treba li uopće napominjati da u gradovima vrijede sva pravila naučena u autoškoli, da su na sceni potpuno funkcionalni semafori i horde civila (kako ćete poslije vidjeti, i policajaca) koji im se pokoravaju! Čak su i pješaci tu, ali pate od "zečjeg" sindroma pa ih je, nažalost, nemoguće pregaziti...

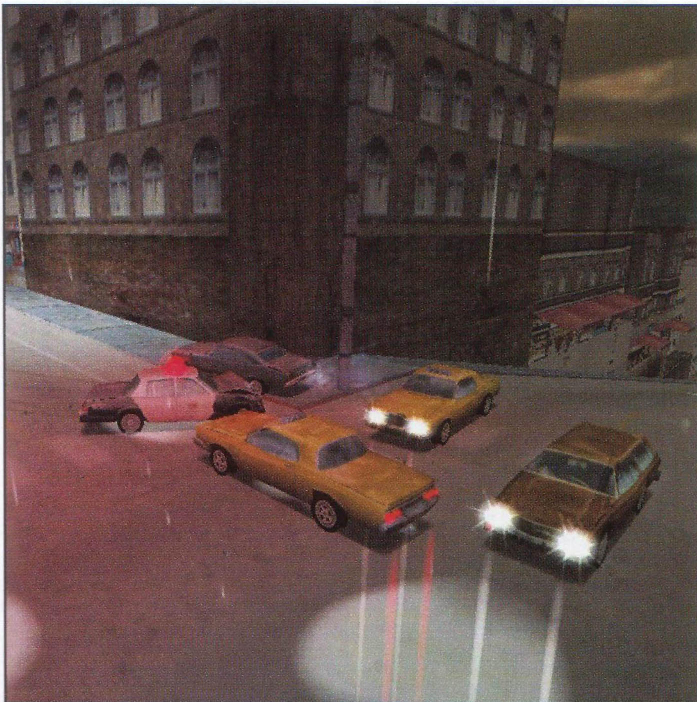
ČOVJEČE, KAKO MI JE HAUBA UGLANCANA

Zahvaljujući odličnom grafičkom engineu za koji ne možete vjerovati da je preuzet s PSX-a! Dakako, postoje neki nedostaci, poput nešto nižih rezolucija tekstura, no oni su kompenzirani brižnom i optimiziranom izradom pa vas neće odveć smetati. Uostalom, kad potjerate Drivera u 800*600 rezoluciji, izgledat će posve drugačije nego na spomenutoj konzoli. Bez obzira na to, ne mogu se oteti dojmu da je grafika u Mid Town Madnessu imala *pisijevskiji* dah. Naime, ondje je bitnu ulogu odigrao mnogo dublji FOV (field of view) iliti vidni kut koji se protezao gotovo u beskonačnost odnosno dok se ne bi *zabio* u najbliži zavoj. Ovdje je, nažalost, poprilično "odrezan" pa će, makar ga namjestili na maksimum, zgrade i objekti neugodno "uskakati" u kadar. No nije *clipping* to što smeta, smeta sama činjenica ograničenog vizualnog polja, što se posebno izražava kad se, primjerice, vozite preko nekog mosta, a ne vidite njegov drugi kraj. No neću cjepidlačiti, sva sila ostalih gfx efekata nadomješta ovaj nedostatak pa će doista biti prava uživancija promatrati različite particle efekte, žmigavce, ispušne dimove iz auspuha, tragove kotača itd. Posebno valja pohvaliti svjetlosne trikove od kojih neki ovdje doživljavaju i svoju premijeru! Jedan od njih je i fantastični *motion blur* koji zamuljava noćna svjetla ovisno pod kojim se kutom okrećete. Normalno, tu je već standardno kromiranje haube na kojem se prelijevaju svjetla ulične rasvjete, zatim refleksije na cesti ovlaženoj kišom i tako unedogled. No, najzanimljivija stvar u svemu tome je da ćete se svim tim čudesima moći diviti tek kad Drivera bude igrao vaš frend jer sami za to tijekom vožnje nećete imati vremena!



PLJUGU U ZUBE, PIVICU U RUKE, NOGU NA PEDALU

Tom adrenalinom natopljenom načinu igranja najviše će pridonijeti nevjerojatno originalne misije (ima ih oko 40) koje su kao Bogom dane za sve vas koji još nemate vozačku dozvolu a htjeli biste osjetiti okus prave vožnje. Zašto? Zato jer su toliko zanimljive, jedinstvene i neponovljive da se čovjek mora



Ovi iz Reflectionsa se stvarno pale na refleksije



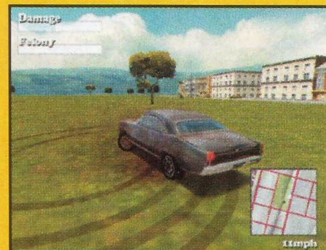
Ma gospodine, spark'o sam se samo na 2 sata



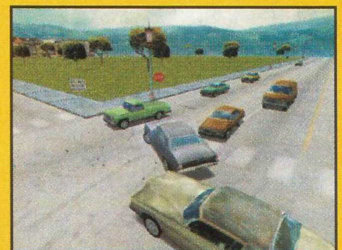
Uf, čovječe, vidi koliko se Domaćih skupilo

POLJE SILA

Sigurno je većina vas odigrala barem poneku trku. Tada ste vjerojatno primijetili da se sve te igre, jasno, osim po grafici, razlikuju i po vjernosti simuliranja same vožnje. Neke jurnjave sadrže predivnu grafiku no totalno trivijalno simuliranje sila koje utječu na vaše vozilo, dok su druge u tom pogledu nešto realnije. Kao primjer ovih potonjih možemo navesti odličan Colin Rally, sa svojim mekanim upravljanjem i dojmom da je baš tako i u stvarnosti. No, u Driveru je to još izraženije. Ovdje je simuliran ovjes sa svakim kotačem posebno, što otvara nevjerojatne mogućnosti. Auto leži na cesti izvrsno tako da i najmanji potezi na džojstiku (ili još bolje, volanu) imaju svoje zamjetne efekte. Drugim riječima, i kod najblažeg skretanja primijetit ćete kako se vaša lađa polako zanosi, a zatim uz pomoć amortizera ponovno dolazi u ravnotežu. Iako u Driveru ne možete mijenjati brzine (od kontrola postoje samo naprijed- natrag, kočnica, ručna i gas do daske), to mu nimalo ne umanjuje igrivost jer je sve toliko živoliko i uvjerljivo. Na auto u cijelosti djeluje gravitacija, inercija, centripetalna i centrifugalna sila, što omogućava brojne ekstravagance. Okretanja pod ručnom za 180 stupnjeva naprijed ili natrag su neizostavna, proklizavanja i sjedanja u zavoj su nevjerojatna a kad stisnete gas do daske i preskočite preko nekog uzvišenja, vidjet ćete kako iz doljnjeg dijela karoserije frcaju iskre dok vam ne popuste kotači. Šteta je samo što na vožnju ne utječu oštećenja koja su izvedena po sektorskom načelu (možete biti ulubljeni sa svih strana vozila) te su vrlo efektna. Pri malo bržem điru, prštat će vam svijetla, frcati ratkape s kotača i ulubljivati se hauba. Ponekad će vam biti žao uništiti auto vidjevši kako možete udesiti svog nekoć ulaštenog ljepotana. Jednom riječju, filmski!



▲ *Pile* se na travi ponašaju kako i spada tj. proklizavaju i vrlo su nestabilne



▲ U igri sila postoji mnogo automobila!



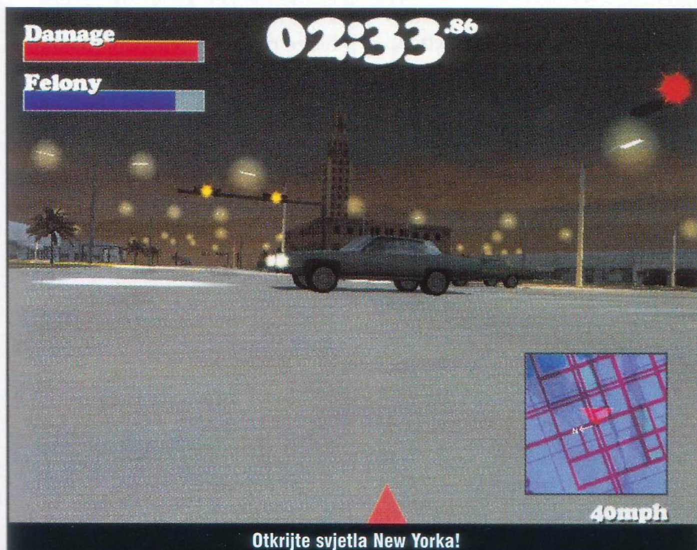



▲ Da nije te savršene Driverove fizike, ovakve ekstravagnce bile bi potpuno nemoguće! Pogledajte samo te kadrove i imajte na umu da se pri pokretu sve doimlje vrlo, vrlo realno

Jasno i glasno, ovo je najbolja vozačka igra do sada!

zapitati kako su im samo pale na pamet. Prvo i osnovno, sve su vremenski ograničene, ali samo do polovice, kad vrijeme počinje teći na gore. Primjerice, u jednoj od njih cilj vam je na vrijeme doći do banke da bi je vaši momci opljačkali, a zatim neovisno o vremenu pobjegli od murije. No nedajte se zavarati, ne ograničavaju se one na "dođi od točke A do točke B" ideje, one su toliko ljudske da vam nikad neće dosaditi. Što kažete o proganjanju kakvog tipa kroz cijeli LA u namjeri da mu naravnate njušku ili ga, još bolje, pritisnete o armiranobetonski zid? Neoriginalno? Možda bi vam odgovarala potjera za jahtom gdje ćete morati pomno birati svoju rutu da biste stalno bili uz more ne izgubivši je iz vida! Ni to vam nije dosta? Pa što kažete na to da malo provozate potencijalnog cinkaroša u svom *yellow cabu* ne biste li mu razvezali jezik. Dakako, tip neće propjevati priuštite li mu turističko razledavanje grada, ali ako se malo poigrate igre života i smrti, napunit će gaće i voljno zacvrkutati. Znate već kako to ide, vozite u suprotnom smjeru autocestom 150 na sat i okrećete se pod ručnom da popravite smjer. Ne nisam, lud, ne, ne, ne! Takve samoubilačke vratolomije bit će i te kako opasne u životom natopljenom gradu kad vas samo kriva procjena i nevješto okretanje volana može stajati fatalnog zaletavanja u zid (ili u kamion, biraj brate!). No, to je tek pola priče jer kad se na vas okomi cijeli policijski kordon nabrijanih kifložderaca, sve poprima posve drugu dimenziju histeričnog najurivanja. Dakle, jednom riječju fantastično! No, ni svim ovim superlativima ne mogu vam dočarati osjećaj koji će vas obuzeti tijekom igranja Drivera, moram se poslužiti nekim drugim usporedbama i reći da je ovdje jednostavno riječ o filmu! Vjerujte mi, nijedna druga igra nije ovako vjerno izvršila fuziju filmskog ugođaja i igrivosti ma koliko se trudila. Što da vam kažem, cijeli se Driver odigrava u groovy sedamdesetim, vozite tipične američke kockolike zvijeri širokih





Otkrijte svjetla New Yorka!



Gradovi su prepuni života...



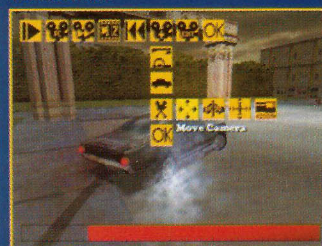
Nažalost, od krvi i razlijepljenih crijeva ništa jer su pješaci poletni poput mladih zečeva



Hmm, mislim da ipak nisam trebao skrenuti u Petrinjsku

FILM DIRECTOR

Ovog se stvarno trebalo sjetiti! Movie maker zapravo je mali redateljsko-montažerski studio u kojem možete napraviti i snimiti svoj vlastiti "film" na sljedeći način. Prvo odaberete grad kroz koji ćete kružiti (jasno, ako ste ga u kampanji otključali) a zatim se malo provozate. Jasno, traži se divljačka vožnja a ne trkeljanje kao da ste u pogrebnoj povorci da bi i završni efekti bili bolji. Kad budete zadovoljni svojom vožnjom, prekinite je i krenite u uređivački "studio". Ondje možete za svaki pojedini trenutak vožnje koja se automatski sprema u RAM odrediti posebnu kameru. Na raspolaganju vam je par tipova, od onih tipičnih iz prvoga lica pa do statičnih u stilu utrka Formule jedan. Sve te kamere možete zumirati, rotirati i postaviti gdje vas je volja a cijeli proces možete pratiti preko vremenske trake na kojoj su one obilježene. Opcije su iznimno jednostavne, ali i vrlo moćne tako da će krajnji rezultat ovisiti o vašim vozačko-redateljskim sposobnostima, dok će ograničenje predstavljati tek vaša mašta. Movie maker je nevjerojatna stvar pomoću koje više niste ovisni o provizornim replayima koje režira vaš PC nego se i sami možete okušati u tom pozivu. Jedinstveno!


▲ *Film directorovo* sučelje u kojem se postavljaju kamere prije samog snimanja


U nekim misijama mogu se birati auti po želji


Teksture su prilično uvjerljive, iako su niskorezolutivne


Tko pogodi koji je ovo kulturni spomenik od mene dobiva... hmm... pismenu pohvalu!

ovjesa dok naokolo dere opaka mjuza. Ništa čudno, i sami su autori izjavili da su prilikom izrade igre odgledali toliko filmskih jurnjava 70-tih da im je od toga došlo zlo. Nije riječ, dakle, samo o misijama, cjelokupna igra odiše filmskim ugođajem, počevši od atmosferičnih FMV animacija do samog uvodnog izbornika. Iskopirali su čak i neke poznate šlagvorte iz dotičnih ostvarenja a jedan je od aktera pljunuti Marlon Brando u ulozi kuma. Čovjek se valjda svinjski oznojio dok nije *skinuo* Brandov glas. Sad, koliko se svinje znoje, o tome ćemo drugi put... Uostalom, tu je i odličan **movie maker** u kojem pomoću jednostavnih opcija možete napraviti svoj vlastiti film i poslije se hvaliti frendovima svojom vozačkom virtuoznošću. Zbog toga svega valjda je već svima jasno da je pravac imitacije filma upravo u pretakanju njegova duha, a ne u bezumnom štancanju skupih, a opet tako besmislenih FMV animacija. Sve u svemu, igrivost je totalno na razini te se igrač bez pol muke može odvojiti od stvarnosti i utopiti u virtualni svijet dok će sati kradomice letjeti realnošću. I da sažmete sve najbolje kadrove iz dotičnih slikopišćića, ne biste dobili ovakvu razinu zabave jer u ovom ste *flicku* glavni akter upravo vi.

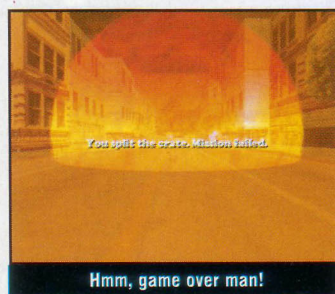
PAMETNI MURJACI?

Još jedna od stvari kojoj moramo posveti posebnu pozornost je i Driverova nevjerojatna umjetna inteligencija koju ćete uočiti čim vas počne naganjati murija ili se i vi uputite u kakav mukotrpni autoprogon. Al je potpuno nepredvidiv i nestereotipan a u nekim blistavim momentima djeluje poput prave, ljudske inteligencije. Najbolji primjer za to je ponašanje murjaka koji s nevjerojatnom lakoćom zaobilaze ostale sudionike u prometu i neumoljivo vas progone poklanjajući pritom dužnu pozornost krcatim križanjima. Kao i vi, rabe ručnu, okreću se pod pravim kutom, a čim vas spaze, prelaze iz mirne *cruise* vožnje u divlju potjeru. Ovisno o trenutačnom interesu, idu na sve ili


Nabrijana pila koja juri više od 160 km/h!



Vrlo lomljiva kutija puna TNT u gepeku vašeg pick-up kamiončića



Hmm, game over man!



I murjaci piju, zar ne?


Fajrunt, van iz te birtije!


Ponekad treba natjeravati i brodiće


Skrš...eh, stvarno nemam inspiracije


Zar ovo ne izgleda poput nekog filmskog inserta?

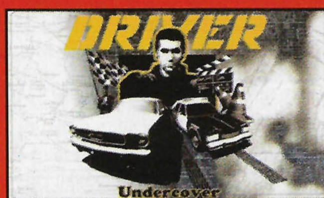
ništa ili, pak, ako bolje promisle, kreću u malo sigurnije akcije. No, to nije sve, oni rade u grupi, služe se blokadama, a sve u namjeri da vam preprijeće put, pa njihov lov ponekad dobiva gotovo čoporativne odlike. Zamislite samo ovo: dok vas dvojica proganjaju avenijom, treći će vas saleti na križanju, potpuno vas dezorijentira, da bi vas potom svi okružiti onemogućivši vam bijeg. U nekim misijama gone vas i kriminalci pa je zanimljivo promatrati njihovo ponašanje. Naime, oni uopće ne mare za slučajne putnike namjernike, a ni za svoja vozila. Neće biti ništa neobično kad ih ugledate kako se iz suprotne ulice brzinom od 160 na sat zalijeću prema vama samo na dva kotača!

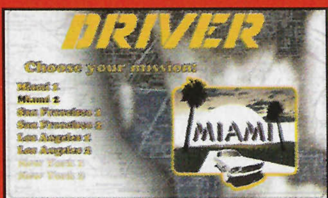


Sve ovo poprima još veće implikacije kad shvatimo da svi oni djeluju u živoj biosferi gradskog prometa prepunoj elemenata koji ih tjeraju na donošenje *razumnih* odluka pa se upravo u jednom takvom sustavu mogu iskristalizirati sve kvalitete odnosno nedostaci umjetne inteligencije. Sve će vas to natjerati da oprezno igrate i u cijelosti iskoristite mogućnosti vašeg auta. Kad je o njima riječ, tj. o simulaciji njihove fizike, ona je **APSOLUTNO** realna i dosad **neviđena**! Zbog toga će sve ostale vozačke igre djelovati poput dječje zezancije. Tek ćete se u Driveru, valjda po prvi put, osjećati onako kako ste uistinu željeli: pravim vozačem! Tako se trebate i postaviti - ako želite prijeći barem prvu misiju, morati razmišljati poput pravog frajera, neće vam upaliti tek bezumno bježanje od rotirke. Pravilnim uletavanjem u zavoje pod ručnom, rafiniranim okretima od 180 stupnjeva i sličnim potezima morate *zbuniti* muriju tako vas potpuno izgubi i posveti se nečem konstruktivnijem poput lova na leptire. Bit će još bolje uspijete li natjerati drotove da se slupaju i nagutaju se vaše prašine. Te podvige moguće je ostvariti, primjerice, suludo brzim cikcak vožnjama, jurnjavom kroz prečice ili preko nekih povišenih objekata tako da onaj iza vas krivo procijeni trenutak i napravi si nepopravljivu totalku. Uživljeni u ovu vozačku fantaziju, vašim će tijelom u petoj brzini divljati hormoni, kapati znoj s čela a tek ćete u skrovitom kutku vaše svijesti shvatiti da je ovo što doživljavate jedan od najigrivijih trenutaka u vašem životu. Stoga se zaključak stvarno nameće sam od sebe, ovo je igra za svakoga: tko god imalo voli automobile (ne govorim samo o autoigramama), za ovim će jednostavno podivljati. Igra za mase? Svakako! Igra za top ljestvice? Dakako! Igra za vašu zbirku? Apsolutno!

NEMA MULTIPLAYA!?

Znamo da ništa na svijetu nije savršeno pa tako nije ni Driver. Naime, pati od jednog neoprostivog nedostatka - nema multyplay. U današnje vrijeme PC-a, izostaviti nešto takvo je čista glupost no imajmo na umu da je igra izravan port sa Sony PSX-a na kojem također nije bilo tog barem na PC-u neizostavnog igraćeg elementa. Nadajmo se samo da će uskoro stići neki patch jer bila bi prava sramota ne zaigrati ovo čudo protiv pravih ljudi.





NATRAG U GARRAAAŽUU!

Na početku vaše mafijaške karijere morate se dokazati krimilordovima da bi vas primili pod pasku. To ćete postići u garaži u kojoj ćete prema uzoru na već prije odvoženog *ghost* cara morati ponoviti iste radnje. Ghost car je baš ono što i mislite, prozirni auto čiju su putanju odvozili sami programeri, a istog ćete sresti kad budete zaigrali i neke od ostalih vozačkih podigara. Dakle, pomno motrite kako se to radi a zatim ga imitirajte. Vjerujte, slalom vožnja između stupova, okretanje pod ručnom, iskušavanje kočnica, test brzine itd. neće biti lako izvesti za manje od minute. Toliko vam je naime vremena na raspolaganju dok suvozaču ne pukne film i dok vas ne proglasi šmokljanom kojem bi bilo bolje da se drži bumper autića u kakvom lokalnom lunaparku. Ako pritom par puta očešete auto o neku parkiranu krntiju ili garažni zid, svemu je kraj. Koliko li sam se napsovao dok nisam prešao ovaj dio, no stečene su mi vještine itekako koristile kad sam ušao u pravu igru. Dokažite se i vi!









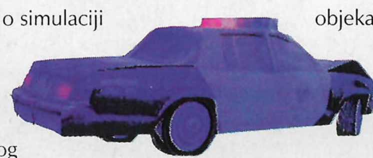
Na slikama se vide svi vozački potezi koji se moraju svladati da bi se uopće krenulo u igru


Ovako izgleda svijet iz perspektive jednog policajca. Otužno, zar ne?



Alo baza, ovdje kola 18 na putu ka Smičiklasovoj 31

Bježanje od MUP-ovaca nikad nije bilo ovako zabavno



OCJENA

Sve je ovdje na takvoj razini da vam od toga zastaje dah, a kad bi postojao i multyplayer, ocjena bi bila još veća.

93%

FIFA (20)'00

PREPORUKA MJESECA

Mnogo uloženog novca, mnogo zabave, mnogo nogometa...

Najbolji nogomet tisućljeća stiže pred naša i vaša vrata. Što se promijenilo? Je li riječ samo o *štancer-aju* novih nastavaka? Vrijede li promjene u Fifi 2000 vašeg novca? U kojoj mjeri je millenium bug zahvatio vašu omiljenu igru? To i još više saznajte u novoj epizodi trakavice "Fifa se vraća kući"



Modeli igrača su detaljizirani i individualizirani; facijalne teksture su animirane

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports (Algoritam)
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, CD ROM
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, D3D ili Glide akcelerator
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC, PSX

Razmišljajući kako zanimljivo započeti članak o najpopularnijoj nogometnoj simulaciji, učinilo mi se dobrom idejom rekapitulirati malo status domaćeg nogometa na međunarodnoj sceni. Sjetivši se 15-satnih ostavki stanovitih pojedinaca, neočekivanih poraza kako repke, tako i klubova i nekvalificiranja na europsko prvenstvo, polako sam se ohladio od te ideje. No, bilo kako bilo, život teče dalje i Fifa vam u svojoj najnovijoj inkarnaciji omogućava da u svom virtualnom nogometnom svijetu napravite ono što vaša omiljena nogometna vrsta nije napravila u stvarnome (ili možda je?)...

Svaka igra Fifa serijala bila je na glasu kao prekrasna i igriva i to, vjerujte, ne bez razloga. Isto se događa i s posljednjom verzijom koju imam ispred sebe. Grafika na vrhunskom nivou, odličan zvuk CD kvalitete i zastrašujuće stvarni igrači na cyberterenu. Detaljno modelirani stadioni i odlična publika stvaraju u svakoj utakmici atmosferu koja vas tjera da date sve od sebe. Igrači sada imaju različite visine i oblike tijela, kao i različite pakete tekstura koji im daju individualnost. Nažalost, one koji su očekivali da će moći raspoznati svog omiljenog



Mnogo više detalja pridano je padovima koji su daleko realniji i raznovrsniji


Nevjerovatna detaljnost...


Uspješni zračni dvoboj

CYBERROBBIE

EA pokušava pridobiti širu publiku za svoju igru pomoću poznatih osoba. Predvodnik im je u Fifi 2000 Robbie Williams, uspješni POP glazbenik i sam ljubitelj računalnih igara i nogometa. Njegov novi singl "It's Only Us" specijalno je snimljen za Fifu 2000 i, ako je vjerovati glasinama, u spotu će biti ulomci iz Fife, s Robbiem u glavnoj ulozi, naravno. Upravo je zato Robbie proveo neko vrijeme u EA Campu, gdje su ga 3D skenirali i napravili neke motion capture zapise. Rezultat svega toga vidljiv je i u FIFI. Odlično je riješen i slogan koji glasi : "I'm in the game!"

"Fifa je najbolja nogometna igra na svijetu. Odigrao sam sve ostale, i Fifa je definitivno najbolja. Vrlo sam uzbuđen što radim na Fifi 2000 s EA Sportsom", rekao je cyberRobbie tijekom svog boravka u EA kampu. Put preko poznatih ličnosti odličan je recept za dopiranja do šire populacije globalnog mainstrema, kojih ima daleko više nego korisnika računala, pa čak i konzola. "

Odlično je što Robbie surađuje s nama na Fifi jer je veliki ljubitelj Fife i nogometa, a upravo je to ciljana publika koju želimo zadovoljiti", rekao je mr. Knight, glavonja u EA Sportsu.


Robbie će malo u igri igrati i raditi ekshibicije...

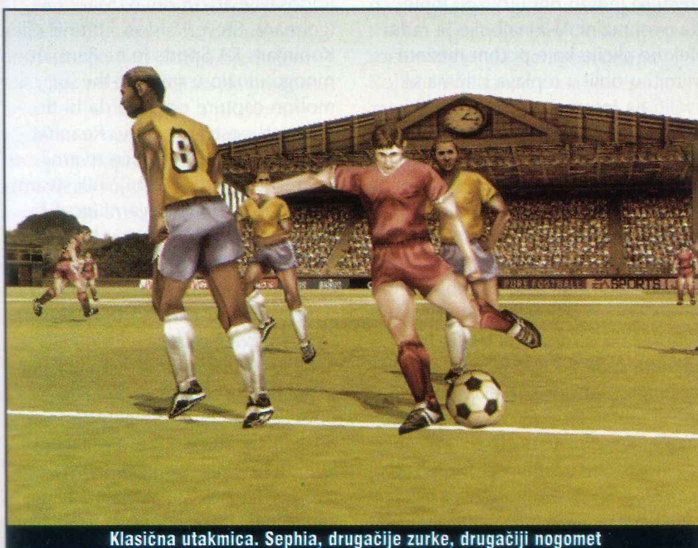
Grafika na vrhunskoj razini, odličan zvuk CD kvalitete i zastrašujuće stvarni igrači na cyberterenu

igrača morat ćemo razočarati. Možda vam se želje ostvare dogodine!? Figurama igrača prilagođeni su 3D modeli, dan im je jedan od dvadesetak postojećih oblika glave i lica najsličniji njihovom vlastitom. Jasno je da će u nekoj sljedećoj Fifi lica igrača biti potpuno detaljno prikazana, no moraju i u Electronic Artsu misliti na budućnost. Zamislite samo da su već u ovoj dotjerali sve do savršenstva, pa što bi radili idućih godina? Ukratko, prvi dojam o igri je pozitivan. Mnoga poboljšanja su vidljiva ili, bolje reći, osjetljiva već kod prvog igranja. Kakav je osjećaj nakon duljeg igranja?

U DUBINU...

U novoj Fifi s kojom ćete dočekati sljedeće tisućljeće na izbor vam je uistinu mnogo momčadi. Ponuđeno vam je 18 svjetskih vrhunskih liga (u koje se, eto, ne ubraja i hrvatska) te momčadi koje se natječu u kup natjecanjima iz cijelog svijeta (ima i naših). Ako ste, pak, nostalgičar, na raspolaganju vam je više od 30 klasičnih momčadi uključujući i Daewoo 1997 (erhm, koji je to vrag?). Tu su uvršteni određeni najjači klubovi u nekom vremenskom razdoblju, kao i neke prošle reprezentacije. Riječ je većinom o vrhunskim momčadima, a neke su čak i jače od najjačih današnjih reprezentacija. Naravno, unatoč vremenskoj barijeri, moguće je upriličiti sraz neke momčadi iz, recimo, 60-ih i Manchester Uniteda. Classic utakmice igraju se u nostalgičnim Sephia tonovima. Kad vam dosade ekzibicijske utakmice, pretpostavljam da ćete kao i mi htjeti odigrati punu sezonu. Kroz realni raspored raspoređena su ligaška i kup natjecanja. Izazov je igrati iz sezone u sezonu jer vam se momčad poboljšava, penjete se na ljestvici, dobivate pristup međunarodnim natjecanjima, npr. europskim kupovima, u sljedećoj sezoni. Posebno zanimljiv je ponešto ograničen sustav transfera igrača. Primjerice, Dinamo možete osnažiti sa svim njegovim nekadašnjim zvjezdama (Šuker, Boban...) i onda zgaziti protivnike u europskoj ligi. Sve u svemu, vidi se da, osim što se poradilo na audio-vizualnom dijelu igre, ni logistika nije spavala.

Svaka sljedeće generacija Fifa igara donosila je fina podešavanja igri i žanru umjesto radikalnih promjena u načinu igre. Upravo je to jedan od glavnih razloga velike popularnosti Fife. Ljudi su se naučili na nju, imaju praksu igranja, znaju kontrolirati loptu, naučeni su na opcije koje nudi. Sa svakom novom inačicom igre, te svoje vještine samo bruse. Zašto mijenjati konja koji pobjeđuje i još je, k tome, ugodan za jahanje. EA Sports je iz "jednog od mnogih" simulatora nogometa napravio zlatnu koku koja ima svoje vjerne kupce koji joj ne kane tako skoro okrenuti leđa. Fifa 2000 u potpunosti nastavlja razvoj Fife u zadanom smjeru. Kontrola igrača se još uvijek temelji oko poznate nam nekolicine kontrola: dodavanje, pucanje, lob. Kontrole se razlikuju ovisno o tome tko posjeduje loptu, pa mogu biti ofanzivne ili defanzivne. Gumbi kojima kontrolirate igrače reagiraju na više vrsta njihova stiskanja, tapkanje, normalnog stiska, dugog stiska, dvoklika. Suptilne promjene doživjele su kontrole na tipkovnici (autor ovoga teksta zagriženi je igrač Fife preko tipkovnice). Za trik udarce i napredniji stil igre potrebne su vam specijalne tipke (kad igrate na tipkovnici, to su Ctrl i Alt) pa je bilo teško organizirati poštenu akciju zbog njihovog nezgodnog smještaja. Tome se doskočilo tako što su iste funkcije dodane lijevom SHIFT-u i nuli (tj. Ins tipki), što uvelike olakšava i poboljšava kvalitetu igranja putem tipkovnice. Način kontroliranja lopte logičan je i oni koji se prvi put susreću s Fifom će ga, siguran sam, prihvatiti i naučiti u sat-dva. Zgodne nove dodane



Klasična utakmica. Sephia, drugačije zurke, drugačiji nogomet



Robbie će u igri i malo pjevati


Slavlja nakon gola bit će mnogo, ovisno od ekipe do ekipe


Napredni svjetlosni efekti i sjenčanje igrača. Beckham bi se ubio da u stvarnom svijetu ima ovakvu "fudbu"

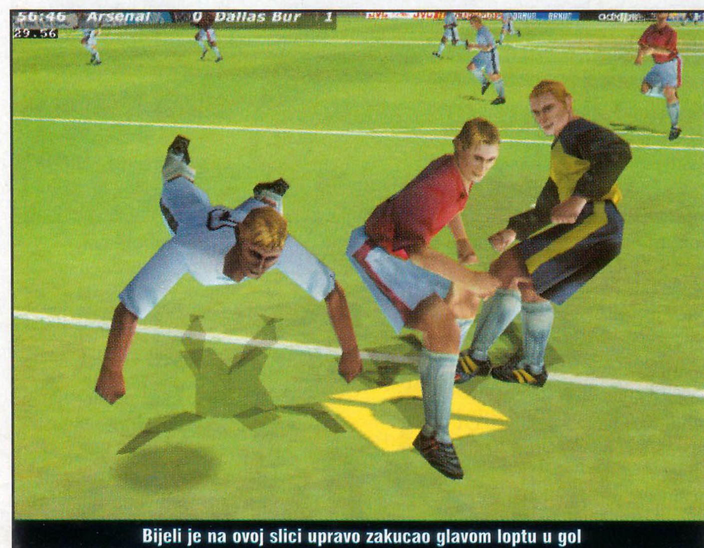

I like Chineeeese, they only come up to your kneeeees...


Pravi je užitak gledati dva AI igrača kako se nadmudruju

funkcije uključuju i zagrađivanje lopte, što onemogućuje ili barem otežava protivniku oduzimanje lopte. Također, poboljšani su lažnjaci koji povećavaju realnost igre.

U AKCIJI

Prema našem iskustvu, najbolji način za procijeniti kvalitetu AI-a simulacije nogometa je pustiti sve AI momčadi da se bore na najvišem nivou, ovdje je to World Class. Praćenje ovakve igre u akciji zastrašujuće je realno. Pogotovo ako signal s monitora preusmjerite na televizor. Doista vrlo blizu pravoj utakmici. Što se tiče igranja s AI-em u igri s jednim igračem, situacija varira ovisno o tome na kojoj razini igrate. Amateur nivo doista predstavlja izazov samo amaterima. Sva, pa i iznimno duboka, dodavanja prolaze, vratar i protivnički igrači nasjedaju na sve vaše varke. Ovaj mod igre preporučujemo početnicima i onima koji se žele zagrijati prije onog pravog i prisjetiti se komandi. Također, ova razina težine dobra je želite li izvježbati kombinacije u igri do savršenstva bez pretjeranog uplitanja protivnika. Protivnički igrači su prilično statični, kreću se jedino oni u blizini lopte. Na ovoj razini AI-a najbolje je raditi efektne akcije koje potom možete snimiti u obliku replaya i njima se hvaliti na Internetu. Kad se stvar podigne na Professional, počinje prava zabava. Protivnik vam odsijeca dodavanja, služi se naprednijim kombinacijama i grčevito se brani vašim pokušajima oduzimanja igre. Napad im je nešto inteligentniji od obrane i dobrano ćete se morati pomučiti da zabijete gol. Mala je šansa da će vam upaliti trik koji u Amateur radi u 95% - daleko dodavanje, protrčavanje s prednjim ispred svih u šesnaesterac (uz sprint, naravno), malo zavučete ulijevo ili udesno, vratar se zbuni i pras u rašlje. Ne, zgodici će biti rezultat razvijenih akcija i greške u obrani ili vrhunskog poznavanja kontrola i posjedovanja svakog trik poteza u malom prstu. Savjet: nemojte bezveze napucavati loptu prema vratnicama – uvijek završi u rukama vratara. Kao relativno uspješna taktika pokazalo se probijanje obrane po strani i potom visoki "felšani" udarac skroz na drugu stranu, gdje vaš vršni napadač iz voleja pokušava zabiti gol. World Class je priča za sebe. Ako ste prilično dobar igrač Fife, totalno ćete biti isfrustrirani jer će vas računalo rasturiti k'o malu bebu. AI je uistinu zvjerski dobar. Em koristi trikove, em mu uspijeva-ju, em sve savršeno izgleda! Pravi izazov za mahere. Ja sam zadovoljštinu morao potražiti u utakmici Francuska: Daewoo 1997. Jedva sam ih dobio 2:1.


Bijeli je na ovoj slici upravo zakucao glavom loptu u gol

GLAZBA!!!

Svojevrsni zaštitni znak Fifa serijala je iznimno kvalitetan soundtrack. Pogledajte čime su nas sve počastili ove godine:

It's Only Us - Robbie Williams (posebni novi singl)

Stop the Rock - Apollo Four Forty (album Gettin' High On Your Own Supply)

Joy - Gay Dad

LC001 (Neon Ray Mix) - Lunatic Calm

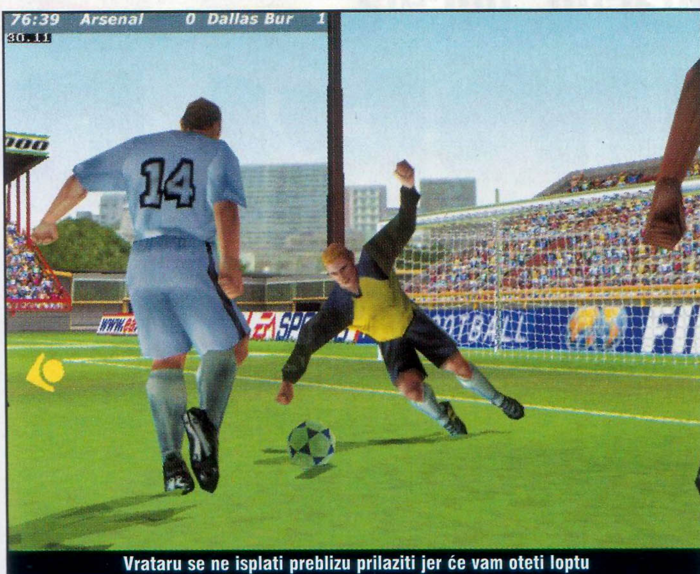
All About Beats (DJ Scissorkicks Remix) - Junior Blanks

Call It Brisco (And Why Not?) - Elite Force

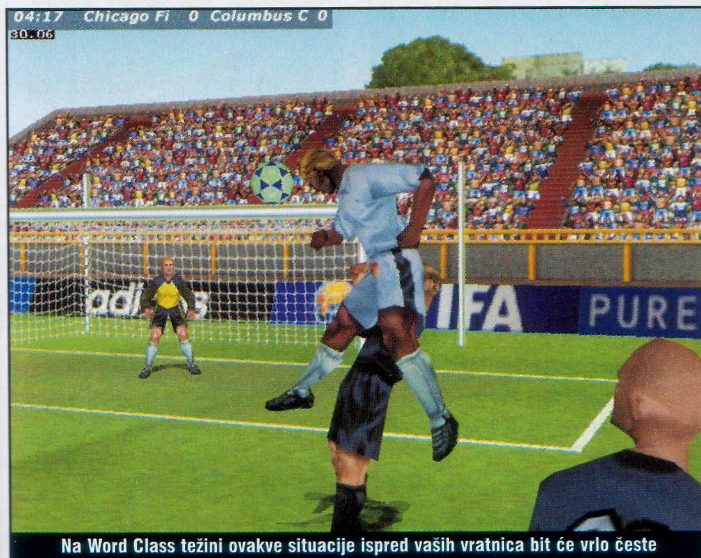
Crossfader Dominator - Sniper

GLEDANO S TEHNIČKE STRANE

Iz našeg subjektivnog dojma o igri ne možete zaključiti mnogo o brojnim poboljšanjima u Millenium Fifi. Prva stvar koju zamjećujete kad počnete igrati je dodatno poboljšana fizika igrača. Pokreti su realističniji i bolje povezani pa su i igrači bolje vezani uz teren. Ovakva realnost postignuta je intenzivnim radom s motion capture opremom za koji su plaćeni profesionalni nogometaši – Roy Lassiter, Preki Radosavljevic (sredina), Mark Dodd (golman), Steve Ralston i branič Cle Kooiman. EA Sports je nevjerojatno mnogo uložio u state-of-the art motion capture opremu da bi do krajnosti postvarnio igru. Rezultat toga su oni "zastrašujuće stvarni pokreti". Kako se ne bi činili stvarni kad su ih napravili stvarni igrači? Vidljivo je da su u EA-u vrlo ponosni na svoja motion capture dostignuća, čak toliko da su im posvetili dio uvoda u Fifi 2000. Druga nova igračkica s kojom su nam se hvalili kroz press materijale je golemi 3D skener kojim su postigli realnije modele igrača, a odskenirali su i Robbie Williamsa koji im je svojevrsna celeb-maskota ovog nastavka, što će poslužiti za spot njegovog najnovijeg singla koji



Vrataru se ne isplati preblizu prilaziti jer će vam oteti loptu



Na Word Class težini ovakve situacije ispred vaših vratnica bit će vrlo česte

CHEATS

Većina od "cheatova" zapravo to i nije, nego je riječ o zabavnom proširenju originalne igre. Upisujete ih u posebni izbornik unutar opcija gdje ih, nakon što ih upišete, možete po želji uključivati i isključivati.

BURNABY – dopušteno vam je igranje na igralištu izvan sjedišta Electronic Artsa u Kanadi

DIZZY - Alien Mode – otprilike svake minute jednog od igrača na igralištu otmu izvanzemaljci

HOOLIGAN - Bonus Team – nova momčad, selekcija najboljih i najpoznatijih igrača bonus momčadi

LIGHTSOUT - Glow Mode – noć je, a svjetla ne rade. Ništa zato, vaši igrači i lopta svjetle u mraku!

SIZZLE - Lightning Mode – otprilike svake minute jednog igrača sprži munja. Za sadiste.

MOMONEY – jedini pravi CHEAT, dobit ćete hrpu love da biste u svom regionalnom klubu mogli raditi potpuno nerealne transfere igrača





Al je uistinu zvjerski dobar. Em koristi trikove, em mu uspijevaju, em sve savršeno izgleda!

je istodobno i naslovna stvar Fifa 2000 soundtracka "It's Only Us". Dalje, poboljšana je fizika lopte, što je najviše zamjetno kod kolizija lopte s prečkama vratnica od kojih se odbija realno i nepredvidivo. Detaljnije su razrađeni i sudari igrača te različiti padovi kojih je sada u izobilju. Moguće je uključiti ozljeđivanje igrača, što igri daje dodatni taktički aspekt. Npr. nokautirate Beckhama i bez njega su Englezi na 50% snage (da bar...). Vidjet ćete kako će se porazno na igru odraziti kad vam u sljedećem kolu lige ne bude igrao glavni golgeter jer je ozlijeđen u prošlom. Igrači su u ovom nastavku dosta detaljnije napravljeni. Svakom su u određenoj mjeri pogođene tjelesne karakteristike (građa, visina, boja kose, brada). Pogledi na igrače izbliza daleko su realniji jer su im teksture lica animirane tako da se vidi ako nešto govore (no kako bi igra bila bez prostačenja, ne čuje se što govore :). I grafika je doživjela skok naviše. Poboljšana je kompatibilnost tako da ćete sada sa svakim 3D akceleratorom s Glide ili Direct3D podrškom uspješno moći igrati Fifu. Dodano je dinamičko osvjetljenje stadiona, te sjenčanje igrača. Kvaliteta zvuka je poboljšana, ni traga eventualnim šumovima ili pucketanju ponekad zamjetnima u prošlim nastavcima. Oni koji imaju 4-kanalske zvučničke sustave i odgovarajuće dekodere veselit će se podršci za Dolby Surround zvuk. Čini nam se da će ovo više obradovati vlasnike konzola ili, bolje reći, konzole jer, osim PC-a, Fifa 2000 izlazi samo na PSX-u. Netko je spominjao nekakav rat konzola? Kao i svaka Fifa, i ova nastavlja tradiciju vrhunskog soundtracka. Riječ je o kombinaciji pop-rock-techno glazbe predvođene Robbie Williamsom koji je i sam zagriženi ljubitelj nogometa i Fife, Apollo Four-Fortyjem i Lunatic Calmom. U igri je zamjetna bolja kontrola lopte prsima. Inače, interaktivni komentar koji vas prati dok igrate rezultat je rada profesionalnih komentarora Johna Motsona, Chris Waddlea i Marka Lawrensona, sastoji se od više od 80 000 riječi. Poboljšana je i publika. Ona je ovaj put animirana i, ovisno o stadionu i momčadi s kojom igrate, kultura navijanja je drugačija. Neki se deru, neki fućkaju, neki pjevaju, a neki sve zajedno. Obećana je vrhunska tehnička podrška preko Interneta gdje će na www.fifa2000.com biti dostupne za downloadanje različite zakrpe, promjene u momčadima i ostala iznenađenja. Podrška za multiplayer igranje je vrlo razrađena. U mreži PC računala moći će igrati simultano 20 igrača. Što se sučelja igre tiče, ono je potpuno u stilu Fife. Iznimno dopadljivo dizajnirano i pregledno riješeno. Sve vam je nadomak, a iznimno je jednostavno snimati sve postavke koje želimo da ostanu zauvijek. I novi će se igrač lako snaći i podesiti sve potrebne opcije unutar poslovično preglednih i ukusno riješenih izbornika. Cijelo vrijeme dok ste u njima ili za vrijeme prekida utakmice (dakle, stalno, osim za vrijeme igre) u pozadini trešti vrhunska glazba koji podiže adrenalin. Replay je također priča za sebe, dopušta vam doista atraktivna pregledavanja uspješnih akcija na protivničke (ili vaše) vratnice. Na raspolaganju vam je veći broj kamera nego što ih je u igri. Naime, unutar igre je broj kamera smanjen na one najviše korištene.

KAD SVE UZMEMO U OBZIR...

Fifa 2000 je u punom smislu te frazice "kick-ass-igra" igra. Iz nje po šavovima izbija autentična nogometna atmosfera. Skupi li vas se nekolicina, te nabavite kvalitetne gamepadove, nakon nekog vremena shvaćate da je riječ o najzaraznijoj simulaciji nogometa svih vremena. Fifa 2000 je intrigantna, napeta, puna preokreta, a ponekad i vrlo frustrirajuća, baš kao i pravi nogomet! Osjećaj igranja je iznimno realističan, igra je audio-vizualna poslastica, doista ćete požaliti ne zaigrate li je. Po mogućnosti s grupom frendova i sandukom hladnog piva u pričuvi. A da ne pričam o tome da, ako je ne kupite, nećete dobiti kutiju ukrašenu naše gore listom, Šimićem. Tek toliko da vam spomenemo, iz EA Sportsa do nas su stigle glasine da im se upravo hrvatska kutija najviše sviđa... Nije veliko iznenađenje informacija da je Fifa najprodavanija sportska simulacija s više od 16 milijuna prodanih primjeraka u svojoj 6- godišnjoj povijesti.

WEBOTEKA

www.fifa2000.com - službeni site
www.fifa2000.net
www.fifa2000.cyber-soccer.net
www.fifa2000.sports-gaming.com

ALTERNATIVNO

FIFA 99
Fifa od prije godinu dana. Malo lošija, nešto drugačija glazba. Isti odlični osjećaj.

FIFA WORLD CUP
Za sve one koje žele ponovno proživjeti zlatno ljeto hrvatskog nogometa; ljeto kad su slavile pivovare.

ISS PRO Ž99
Iako ovaj nogomet dolazi samo u inačici za PSX, njegovo hvaljenje od strane urednika sestrinskog nam časopisa, Daria Zrne, natjeralo me da vam ga preporučim.

OCJENA

Igra koja će na tržištu oteti primat Tiberian Sunu.

95%

RTS evolucija je, konačno, počela...

PREPORUKA MJESECA

HOMEWORLD

Kojekakvih smo se RTS klonova i sličnih promašenih naslova uistinu nagledali posljednjih nekoliko godina. I kad su već svi izgubili nadu da će bilo kakve ozbiljnije promjene biti uvedene u ovaj žanr, pojavio se Homeworld...



Veličanstvena i vizualno vrlo atraktivna obrana kushanskog matičnog broda

PIŠE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Relic Entertainment
IZDAVAČ	Sierra On-Line
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 1 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Direct X, Open GL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

Obećanja, i to u prekomjernim količinama, uvijek su bila glavna sporedna stvar koja se nadovezivala na marketinške kampanje "velikih" RTS naslova. Naravno, ona su skoro uvijek ostajala većim dijelom neispunjena ili smo, bolje zvuči, bilo sretni kad bi proizvođač ponekad održao barem jedno od njih. Relic Entertaniment sigurno ne pripada gornjoj grupaciji mutavih šepavaca koja se nije znala ili jednostavno nije htjela pomaknuti dalje od prvotnoga RTS koncepta koji je u cijelosti započeo Command&Conquer. Homeworld je igra koja nas je već na samom početku oduševila: novi koncept, nova rješenja, i to unutar još jedne dodatne dimenzije, čine prekrasan spoj koji je konačno označio toliko željenu i očekivanu evoluciju RTS žanra.

Odmah na početku valja napomenuti da su konceptualna rješenja koja Homeworld čine toliko drugačijim i zanimljivijim od horde dosad izašlih RTS-ova tek kapljica u moru elemenata koji čine ovaj naslov toliko dobrim i drugačijim, a jedan od njih, kojemu Homeworld iznad svega duguje definiciju svemirskog RTS-a epskih proporcija, uistinu je njegova vrlo dobra i nadasve kvalitetno tijekom igre ispripovijedana priča. Priča je zapravo retrospektivnog karaktera, započinje u "sadašnjem" vremenu, a kako igra napreduje, postupno otkrivate svoju prošlost i razloge zbog kojih je vaša nacija završila u nimalo zavidnom položaju borbe za vlastiti opstanak. No, krenimo od samih početaka. Nakon velikog galaktičkog rata nadolazeća neprijateljska sila porobila je vaš nekoć slavni i moćni svemirski imperij. I tek moljenje za milost spasilo je nekolicinu pripadnika vaše vrste od konačnoga uništenja, da bi odmah potom bili prognani iz svoje domovine i otjerani do samih granica poznatog svemira, gdje su boravili stotinama godina u potrazi za novim prebivalištem.

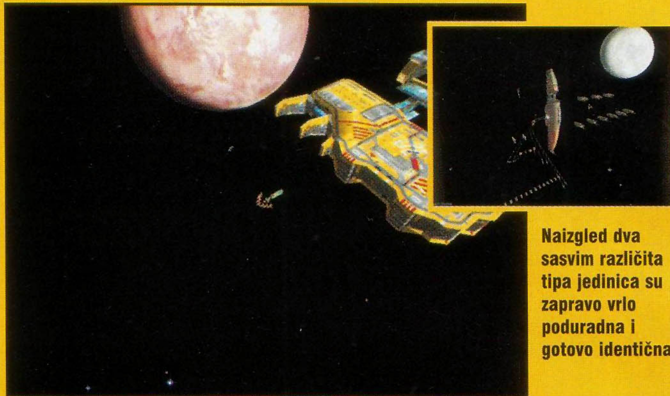

Dinamičnost u jeku velikih bitki podići će vam andrenalin u krvi do gornjih granica


Što reći na ovakve fantasične prizore, jednostavno očaravajuće...


Koncentriranje napada na određene jače jedinice ponekad funkcionira kao izvrsna taktika protiv prilično naprednog AI-a računala

DVIJE STRANE - ISTA STVAR...

Iako će vam Homeworld nastojati ponuditi dvije strane kao izbor nacije s kojom ćete prolaziti igru, riječ je zapravo o potpuno istoj priči, samo stavljenoj u kontekst jedne od tih dviju strana, Kushana ili Taidana. U osnovi, razlike između jedinica tih dviju strana skoro i nema, one su u veličini slučajeva tek dizajnerske naravi, tj. vizualno se međusobno razlikuju. Ovisno o izabranoj strani, prolazit ćete kroz sasvim istu strukturu misija, samo što će se kao vaš glavni neprijatelj pojaviti ona druga, neizabrana strana, što je svakako jedna od zamjerki koja je umanjila ocjenu ovog inače genijalnog naslova.


Naizgled dva sasvim različita tipa jedinica su zapravo vrlo poduradna i gotovo identična

Da su samo vizualna i akustična strana ovog naslova kvalitetne, Homeworld bi bio iznimno privlačna igra, no u spoju sa svim ostalim karakteristikama, dobili smo nešto sasvim novo i drugačije.

Nakon dugog i nesretnog puta na kojem je izginuo veći dio vaše nacije konačno je pronađen pustinjski planet koji je poslužio kao privremeni dom, sve dok jednoga dana nakon nekoliko stoljeća debelo pokriven prašinom vremena nije pronađen drevni svemirski brod kojim su daleki preci doputovali na pustinjski planet. Unutar samoga broda pronađena je kamena mapa koja je pokazivala put do izgubljene domovine. Ubrzo nakon tog otkrića nesuglasice svih frakcija i plemena su nestale, započela je potraga ponovno ujedinjenog naroda za svojim pradavnim domom, Hiiagrom, planetom s kojeg su im prognani preci. Upravo u tom trenutku ulogu glavnog zapovijenika flote svemirskih brodova koja kreće na epski put prema svom domu preuzimate vi, a tijekom igre saznat ćete još više detalja o svom podrijetlu i pronaći nove neprijatelje na krvavom putu ka obećanoj domovini...

ŠARENI PAKETIĆ

U osnovi, Homeworld je RTS igra koncepcijski definirana kao i sve druge unutar toga žanra, a kao primjer uzet ćemo upravo Tiberian Sun. Zadaci unutar svake misije se i nadalje svode na osnovnu ideju svakog RTS-a: skupiti što veću količinu novca/kredita koji dobivate harvestiranjem, ovisno o igri, tiberiuma, spicea ili nekakve treće gluposti, prikupiti što veću borbenu snagu na svojoj strani i razoriti neprijatelja do najmanjih komadića. Ipak, u Homeworldu je ta ideja nešto razrađenija negoli smo to dosad navikli, stoga će vaše misije biti obogaćene i drugačijim zadacima osim onog starog pronađi i uništi sustava. Pored svega toga, Relic se pobrinuo omotati Homeworld u state of the art 3D engine na kojem bi mu mogla pozavidjeti svaka FP pucačina. Taj šareni omotač vizualnog bještavila djelovat će vam primamljivo proporcionalno snazi vašeg računala ili, bolje rečeno, 3D kartice jer bi skoro svaki prosječni P2 procesor bez imalo poteškoća uspio zadovoljiti matematičku glad ove igre, a 64MB RAM-a i tako je već postao standard koji čini igranje bilo kojeg naslova vrlo ugodnim. Ukratko rečeno, novija, što istodobno znači i jača 3D kartica automatski sa sobom donosi mnogo veću rezoluciju i stupanj detaljnosti, no nemojte pretjerivati jer, načelno, sve veće od 1024x800 uistinu je nepotrebno ako niste sretni vlasnik jednoga 19-inčnog ili možda čak većeg monitora. Jedinu, ipak primjetnu, zamjerku moramo uputiti na račun textura čija je kvaliteta, uz malo više uloženog truda, mogla biti mnogostruko veća, ovako one u nekim situacijama djeluju prešareno podsjećajući na nekakav hibridni svemirski crtani film. Sa zvukovne strane, pak, dočekat će vas potpuna podrška za surround sustave koju ćete stvarno znati cijeniti, s obzirom na manje- više prosječne efekte te strahovito atmosferičnu glazbu koja prati cijelu priču igre, za koju će iskusniji među vama primijetiti da je svoje uzore pronašla u Evangelisu, što su uostalom potvrdili i sami autori igre brojnim zahvalama toj grupi u creditsima Homeworlda. Da su samo vizualna i akustična strana ovog naslova kvalitetne, Homeworld bi bio iznimno privlačna igra, no u spoju sa svim ostalim karakteristikama, riječ o nečem sasvim novom i drugačijem.



NEŠTO NOVO, TRI U JEDNOM

Mnogi od vas vjerojatno su već sada iznenađeni načinom na koji smo žanrovski odlučili definirati Homeworld, pitate se što im znači epska "svemirska" RTS igra. Pa upravo to: Relic se odlučio smjestiti cijeli svoj naslov u duboka svemirska prostranstva, što ima velikih prednosti, ali i mana. Prednosti su očigledne već na prvi pogled. Naime, igri je dodana treća dimenzija, a glavni nedostatak svemirskog settigna je što će vam u početku pričinjavati probleme prilikom snalaženja unutar virtualnog 3D prostora. Ipak, tvorci Homeworlda su se pobrinuli da se svojim sasvim novim 3D igraćim sučeljem maksimalno približe prosječnom igraču kojemu njegovo potpuno savladavanje nakon odigranoga tutorila uistinu ne bi trebao predstavljati ni najmanji problem. Kretanje u 3D prostoru osmišljeno je kao jednostavna kombinacija zumiranja i rotiranja pomicanjem miša u kombinaciji s pritiskom na jednu od njegovih tipki, s tim da je "kamera" fokusirana na određeni objekt, npr. određenu formaciju

HOMEWORLD JE ZAVRŠEN: KUDA DALJE?

Upravo to pitanje igraća publika postavila je bezbroj puta timu zaduženom za nastanak Homeworlda, odgovor je bio vrlo kratak i jasan. Ista grupa ljudi već je započela rad na novom projektu koji će odsad pa nadalje javnosti neko vrijeme biti poznat samo kao «idući tajni projekt». Neslužbeno saznajemo da je opet riječ o RTS igri koja će granice inovativnosti pokušati odgurati još dalje i još drastičnije nego li je to bilo učinjeno izdavanjem Homeworlda.



Laserski temeljena oružja najrazornija su snaga u igri, stoga dobro promislite prilikom pripremanja obrane od istih

Stupanj imerzivnosti koji je Homeworld uspio dostići je uistinu očaravajući

vaših ili neprijateljskih brodova ili nešto tome slično. Načelno, naredbe koje dajete jedinicama na bojnom polju najučinkovitije i najdinamičnije je određivati preko shortcuta putem tipkovnice, na što ćete se također vrlo brzo naviknuti već u početnim misijama. U početku će se taj način upravljanja novim igračima činiti pomalo zbunjujućim.

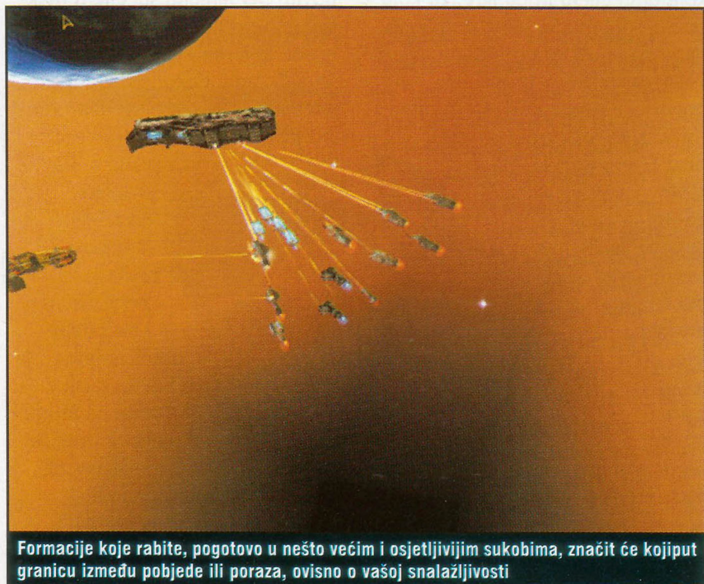
Dvije novosti, svemirski setting i inovativno 3D sučelje, već smo spomenuli, stoga još ostaje pitanje gdje je treća? Posljednja i za konvencionalne obožavatelje RTS-ova najlošija novina vezana uz Homeworld upravo je struktura misija koja je potpuno drugačija od bilo čega na što smo dosad navikli u igrama poput Command&Conquera ili njegovim beskonačnim klonovima. Naime, misije koje su se prije sastojale od jednostavnog briefinga prije početka igre, zatim učitavanja mape, postizanja određenih ciljeva i promatranja statistike efikasnosti vaših strategija sada su uobličene u potpuno drugačiji slijed događaja. Briefing prije početka misije iz Homeworlda potpuno nestaje pa se sa zadacima unutar misije upoznajete u većini slučajeva neposredno, i to putem trigger efekata koji su od misije do misije različiti i podijeljeni na vremenske (npr. nakon određenog vremena provedenog unutar misije dogodi se određena stvar koja zahtijeva vašu reakciju) i, nazovimo ih, objektne trigger efekte (npr. dok se ne napravi događaj A, neće se dogoditi ni događaj B). Takva struktura zadataka omogućuje vam mnogo više razmišljanja nakon ponovnog odigravanja misije, ali se istodobno dinamičnost priče koja se time željela postići, nažalost, nakon par pokušaja gubi. Uz strukturu same priče vezana je meni osobno jedna od vrlo dragih karakteristika, upravljanje resursima koje će vam itekako biti od velike važnosti tijekom igranja, s obzirom da se oni zajedno sa svim jedinicama prenose izravno iz misije u misiju, što bi zapravo trebalo značiti da ćete se ponekad naći u situaciji da ste ponovno odlučili odigrati određenu misiju ne biste li u njoj nakupili više kredita i opremili svoju flotu jačim naoružanjem koje vam je nužno za jednostavnije postizanje ciljeva u idućoj misiji.

KRALJICA MAJKA ILITI JEDINICE

Naoružanja, naprave uništenja, ratni strojevi ili, jednom riječju, borbene jedinice u Homeworldu po mnogočemu su istovjetne onima viđenim kod 2D RTS rođaka, što zapravo znači da su u nekoj osnovi podijeljenje na one manje, ali brže i okretnije, te na velike, ali iznimno spore jedinice velike razorne moći. Točnija podjela napravljena je na osnovi pet klasa vašega svemirskog borbenog brodovlja definiranog uglavnom prema veličini, tako da je njihov sastav sljedeći: *resource class* – resourceri, tj. Homeworld verzija harvestera, *non-combat class* - jedinice raznoraznih namjena totalno nesposobne za borbu, u ovu grupaciju spadaju

HOĆU JOŠ, HOĆU JOŠ...

U potrazi za još informacija o Homeworldu savjetujemo vam da svratiti ne Homeworldov službeni website, gdje ćete bes problema saznati sve detalje vezane uz ovaj naslov i tim ljudi koji ga je razvijao. Također, na istom websiteu vrlo su česte nagradne igre vezane uz Homeworld, te bi se ondje uskoro, ispune li ljudi iz Relic Entertainmenta obećanje, trebale početi pojavljivati i nove multiplayer mape.



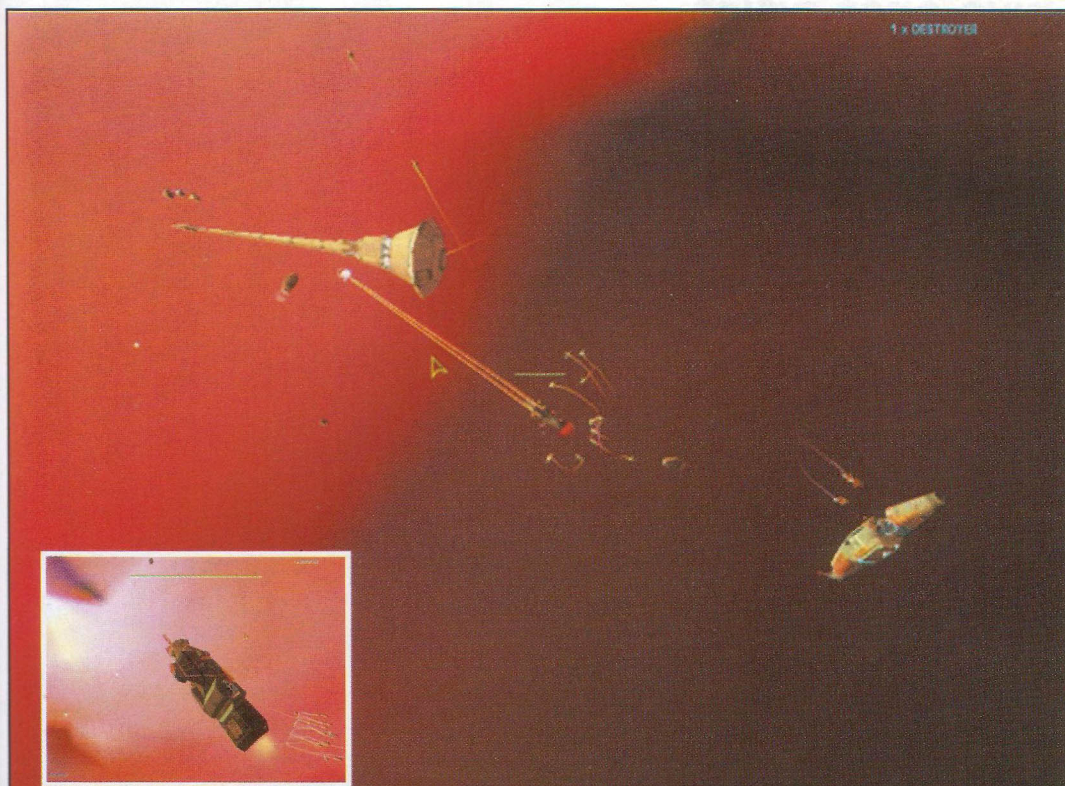
Formacije koje rabite, pogotovo u nešto većim i osjetljivijim sukobima, značit će kojiput granicu između pobjede ili poraza, ovisno o vašoj snalažljivosti

A GDJE JE TU TIBERIUM/SPICE!?

Koji su to zapravo resursi koji ćete morati prikupljati u igri? Načelno su podijeljeni u tri skupine koje na ovaj ili onaj način predstavljaju energetske ili mineralne izvore. Točnije objašnjeno, do resursa ćete dolaziti skupljanjem gustih nakupina svemirske prašine, iskorištavanjem energetskih izvora unutar nebula ili, najčešće, jednostavnim «rudarenjem» asteroida koji plutaju svemirskim prostranstvima.

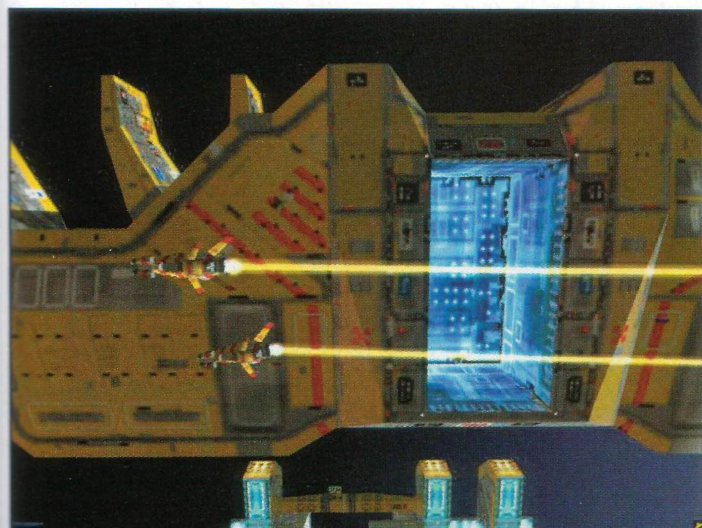


Razlika među resursima koje prikupljate uočljiva je po tome koliko vam jedinici donose iskoristivih kredita



Mogućnost tek rezolucijom ograničenog zumiranja i odzumiranja pružit će vam mnogo bolji uvid u situaciju u kojoj se trenutačno nalazite

različiti senzori i ostale naprave, *fighter class* - mali iznimno okretni lovci, *corvette class* - također iznimno pomični brodići, mnogo bolje oklopljeni i nešto veće razorne moći, *frigate class* - veći brodovi sposobni za samostalan ulazak u hyperspace, neki od njih iznimno velike razorne moći, *super-capital class* - iliti kapitalci, kod kojih se oklopljenost može još jedino mjeriti sa strahovito razornom snagom oružja koje nose; u ovu klasu brodova pripadaju i nosači na koje mogu slijetati fighteri i corvette radi popravka ili obnavljanja zaliha goriva (karakteristika koju ne posjeduje nijedna od ostalih skupina brodova), te harvesteri koji će na iste brodove iskrcavati upravo stečene resurse. Glavni nosivi i ključni dio cijele vaše flote, brod koji će vam značiti jednako koliko C&C fanovima construction yard je vaš mothership ili, kako ga mi već iz milja volimo zvati, "kraljica majka". To je ujedno glavni hangar za proizvodnju i prijenos svih vrsta i oblika borbenih jedinica te vaše zapovijedno mjesto čijim uništenjem završava igra. Jednostavno rečeno, "kraljicu majku" treba čuvati, ponajprije da bi u svakom trenutku bila sposobna proizvesti neograničene količine brodova potrebnih za krajnji sukob s neprijateljem. Na samome početku igre pružena vam je na izbor tek nekolicina primarnih jedinica, do ostalih ćete doći napredovanjem kroz prilično linearno tehnološko znanstveno stablo pomoću iznimno ranjivih research shipova kojima će jedini zadatak biti istraživanje novih tehnologija.


Sve animacije u igri su izvedene uporabom grafičkog enginea koji pokreće samu igru i izgledaju stvarno prekrasno. Još malo pa ćemo se smijati predrenderiranim animacijama...

INOVATIVNOST PRIJE SVEGA

Stupanj imerzivnosti koji je Homeworld uspio dostići zahvaljujući svojoj uistinu dubokoj i epskoj priči o povratku nacije na svoje ognjište te isprepletenosti misija na specifičan način nešto prije opisan u ovom tekstu je doista očaravajući. Zanimljivo je da vas toliko može (nas je) zaokupiti i u svoj svijet duboko uvući upravo igra RTS žanra za koji se dosad vjerovalo da je potpuno osiromašen i, osim nekih iznimki (npr. Tiberian Sun), totalno bezvrijedan. Koncept Homeworlda definitivno znači konačne pomake u svijetu real time strategija te se stoga nadamo da će i ostali proizvođači nastojati slijediti trend inovacije koju je polako pokrenuo Relic Entertainment ovom igrom. Ipak, iako vrlo blistav naslov, na Homeworldu se još trebalo raditi neko vrijeme da bi bio savršen i da bi se, pored drugih minornijih dizjanerskih problema, sredili i neki grafički glitchevi koji će vas s vremena na vrijeme dovoditi do ruba strpljenja. No, ne zaboravimo, Relic je od Homeworlda učinio ono što je i obećao, proširio je horizonte RTS igrama i dokazao da je sposoban unutar tog žanra ispripovijedati epsku sagu i totalno vas uvući u svoj svijet. Igra koja zavrjeđuje pozornost svakog igrača. ◂



HOMEWORLD SINGLE NA NOVOM ALBUMU GRUPE YES

Homeworldom je vrlo impresionirana ostala i legendarana rock grupa Yes koja je nedavno obilježila trideset godina postojanja izdavanjem novog albuma, The Ladder. Kako i sami članovi grupe tvrde, igra im se toliko svidjela da su joj posvetili jednu pjesmu na albumu. Njeno ime je, naravno, Homeworld, a poslušati je možete ako se odučite pogledati crediste unutar same igre.

«Volio sam način na koji je igra vizualno formirana. Priča unutar nje je vrlo slična mislima koje prevladavaju. Svi mi pokušavamo naći svoj put domu.»

Jon Anderson, Yes

ALTERNATIVNO

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN
Posljedni nastavak legendarnog Westwoodovog RTS serijala, ustinu savršen ili barem onoliko savršen koliko mu to dopušta dvodimenzionalnost i izlizana priča o GDI-u i NOD-u kao vječno sukobljenim stranama.

DUNE 2000
Remake Dunea 2, igre koja je i započela RTS žanr; no, zar se nakon više od pet godina ponovno želimo prisjećati početaka? U svakom slučaju, igra koja će privući barem nakratko sve obožavatelje Dune romana.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
Propali fantasy sljedbenik nešto uspješnijeg originala koje se odigravao u svijetu budućnosti; na prvi pogled privlačna igra koja malo dubljim promatranjem i nema što posebno za ponuditi prosječnom igraču.

OCJENA

Fenomenalan naslov, u mnogočemu bolji od Tiberian Suna; jednostavno rečeno, Tiberian Sun je dobio previsoku ocjenu.

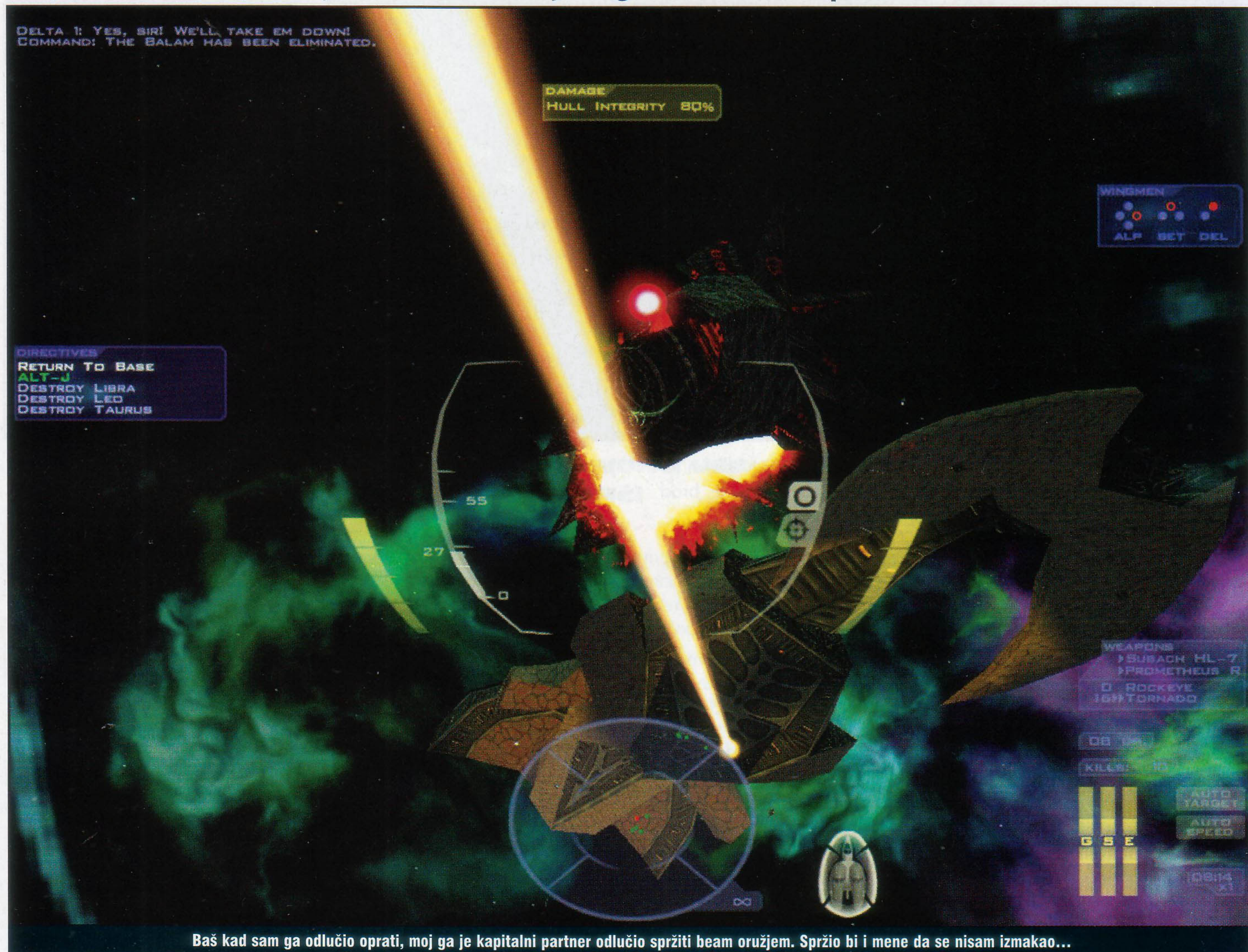
92%

Shiva opet prijeti...

FREESPACE 2

PREPORUKA MJESECA

Svemir. Borba u svemiru. Intrigantna priča. Prikovanost za računalo do kraja igre. Wing Commander. X-Wing. To su riječi za koje su ljubitelji svemirskih simulacija živjeli cijelo ovo desetljeće. Uvrštavanje u taj elitni klub i više je nego zaslužio Freespace



Baš kad sam ga odlučio oprati, moj ga je kapitalni partner odlučio spržiti beam oružjem. Spržio bi i mene da se nisam izmakao...

PIŠE **Patrik Pancinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Volition Inc.
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 400 MB HDD, 3D akc.
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, 64MB, Voodoo3/TNT2/G400
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WING COMMANDER SERIJAL
Može se reći: začetnik žanra. Treba mu odati počast. Sjećam se svojih pilotskih početaka uz ovu igru još na Amigi 500...

DESCENT: FREESPACE
Ako još niste, vrijeme je da odigrate prvi dio Freespace serijala. Obvezna igra za svakog ozbiljnijeg igrača.

INDEPENDANCE WAR
Kad je izašla, ova je igra bila izravni konkurent Descent: Freespaeu. Imala je nešto bolje riješenu fiziku i veće brodove, no ipak ju je Freespace zasjenio...

KAD se neka igra čvrsto uglavi na tronu kao što je to uspjelo X-Wingu i Wing Commanderu, teško ju je skinuti. Tron najbolje svemirske simulacije ozbiljno je uzdrman prošle godine ulaskom guštera u žanr, Volitiona, s Descent: Freespaceom. Konkurencija je mogla samo bespomoćno promatrati. Descent:Freespace odlično je zamišljen projekt koji je potpuno uspio. Medijsku famu je postigao imenom "mrknutim" iznimno poznatom leti-po-hodnicima-i-pucaj Descentu koji je nedavno doživio svoju treću inkarnaciju. Od svojih je prethodnika pokrao najbolje elemente, dodao pregršt novih, superintrigantnu priču umotanu u prekrasnu i brzu grafiku s odličnom 3D podrškom (već tada i Glide i Direct3D). Godina je prošla, a od konkurencije ništa. Ipak, Volition i Interplay ne ljenčare, stvorili su jedan od najboljih nastavaka, ako ne i igru godine. Ovaj put bez Descenta, samo Freespace 2!

Radnja započinje 32 godine nakon *velikog rata*, tj. prve igre. Rekapitulirajmo događaje.

14- godišnji rat između Vesudana i Zemljana nepristojno je prekinula prijeteća, tehnološki napredna rasa Shiva. Ne bi li izbjegli neminovno istrebljenje od strane novog naizgled nepobjedivog neprijatelja, bili su natjerani sklopiti savez očajnika. Situaciju dodatno zakompliciraju vesudanski separatisti koji se protive savezu s ljudima, tzv. Hammer Of Light. Kako se situacija razvijala, činilo se da Zemljanima i Vesudanima ni ovaj savez neće pomoći. Tada otkriju mistične artefakte davno istrijebljene rase (The Ancients) koji im donose tehnologiju dovoljnu za pobjedu nad Shivama, u posljednji čas. No, nastojeći spasiti matični planet, odrežu jump-node koji spaja udaljene ljudske kolonije s matičnom im zemljom. 32 godine su prošle a nije pronađeno novo subspace čvorišta (subspace node). Sve sam vam ovo ispričao da bih vam pojasnio radnju drugog dijela igre čiji korijen zeže duboko u prošlost. Srećom, unutar igre na raspolaganju vam je opsežna bazu podataka o svakoj rasi, *velikom ratu*, događajima koji su uslijedili, itd. Predlažem da je proučite jer će vam biti zanimljivije igrati.



Nebula. Imajte na umu da nije statična, nego pulsira, a boje joj se mijenjaju u psihodeličnom ritmu

ANIME-BRIJA

Kad se uživite u igru, u žaru borbe ugođaj me podsjeća na neke najbolje dane Babylona 5, popularne američke serije, ili možda na scene iz japanskih anime filmova SF tematike. Veliki svemirski titani međusobno se paraju razornim oružjem, dok oko njih zuji mnoštvo malih fightera koji sipaju jedni po drugima svoj također smrtonosni teret. Iza svakog ostaje nekakav trag, sve blješti, svjetluca, blica. Genijalan osjećaj. Uhvatio sam se koji put kako se smješkam od zadovoljstva leteći u takvim situacijama... Ah, kako su daleko te igre dogurale... Pravi je užitak napredovati kroz priču zamišljenu kao sklop igrivih misija poput onih u Freespaceu 2. Ciljevi misija mijenjaju se ovisno o skriptiranim događajima, a mnoštvo informacija saznajete u žaru borbe kroz pričanje wingmena i njihovu i vašu komunikaciju s matičnim brodom. Pripazite dobro! Važne informacije ponekad vam se serviraju točno u žiži borbe! Malo je misija u kojima samo ubijate brodove u dogfightu i gotovo. Skoro u svakoj misiji dogodi se neki neočekivan slijed događaja, i nema dosadnih momenata. Ako vam ponekad i bude dosadno dok, recimo, čekate servisni brod da vam dopuni streljivo, možete "komprimirati vrijeme", tj. ubrzati ga 2x i 4x. Zamjerka Freespaceu ide na linearnost priče. Ipak, imajte na umu da se interaktivne priče, iako vam dopuštaju mnogo više upravljanja tijekom igre (barem prividno), na kraju ne spajaju u uvjerljivu i intrigantnu priču! Ako vam neka misija predstavlja veliki problem i totalno vas isfrustrira, možete je preskočiti ne uspijete li je ni nakon petog pokušaja prijeći.

"Možda najveći pomak Freespacea napram ostalih svemirskih simulacija je promoviranje velikih brodova kao dijela scenografije u aktivne sudionike i glumce u igri."



U ovakvim situacijama treba smanjiti potisak i uživati u pogledu



Eksplozije. Dosad ste mogli primjetiti da ih jako volimo

Zemljani i Vesudani ostaju u savezu i nakon što otjeraju misterioznu rasu Shiva. Relativno skladan život remeti odmetnuta grupa Zemljana, fašistički nastrojena vojna imena Neo Terran Front (NTF). Sukob se rasplamsa izvan svih očekivanja, a upravo u najnezgodnijem dijelu sukoba upliću se i Shive, stari neprijatelji. No, cijeli zaplet nije tako jednostavan kako se na prvi pogled čini jer postoje indikacije koje govore o savezu između separatista i Shiva... Rat na dvije fronte. Ipak, od posljednjeg upada Shiva iz njihovog dijela svemira izrasla je cijela jedna generacija i ljudsko-vesudanska alijansa imala je dovoljno vremena stvoriti naizgled nepobjedivu mašineriju koju predvodi GTVA Collossos, 6- kilometarski brod. Svi izgledi su na strani alijanse i baš kad se čini da ćete smlativi i separatiste i Shivu s njihovim novim kolosalnim brodom, nastupa, kao-da-je netko-očekivao-drugačije, obrat! Uništiti mistični Knossos, uređaj koji je omogućio dolazak Shiva jačih nego ikad u naše područje svemira, spriječivši njihovu najezdu, ili pokušati ratovati protiv njih dok zemaljski naučnici ne prouče taj mistični uređaj koji stabilizira tunele u subspace da bi ga mogli modificirati i pretvoriti u vrata koja vode natrag prema Zemlji? Priča će vas zaokupiti pa nećete prestajati igrati sve dok ne dođete do samoga kraja. Nažalost, nema detaljnije razrade likova.



Ovako to izgleda u vesudanskom taboru kad sudjelujete u programu izmjene pilota

ALPHA 1

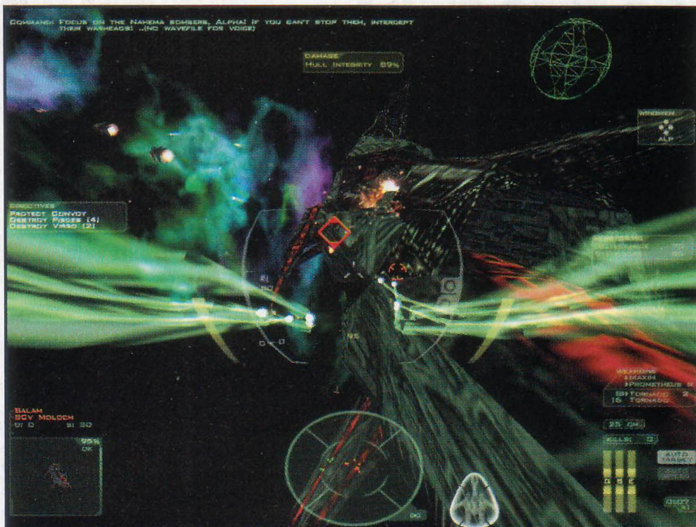
Vi ste Alpha One. Vaši su wingmeni obična hrana za neprijateljske lasere i beam oružja pa će u budućim misijama rijetko koji proživjeti dovoljno dugo da bi s vama raspravljao o dobro obavljenoj misiji. Priznajem da mi je prilično teško razviti samilost za indeksirana slova alfabeta... Freespaceu nedostaje detaljan razvoj likova na kakav smo navikli u Wing Commanderu. Maniac, Iceman, ono dlakavo kilrathievsko đubre koje vas izda.... Pa ono malo romanse između Lukea (Mark Hamil aka Luke Skywalker) i Ginger (Lynn, bivša pornozvijezda i mehaničarka u WC-u). U Freespaceu je to izvedeno prilično sterilno. Često vas sele iz grupe u grupu i nemate osjećaj privrženosti. Ipak, valja to sagledati i s druge strane. Wing Commander tim je potrošio brdo love na videosekvence, ali zatrokirao na bitnijem space-sim elementu. Freespace pak dotjerava space sim dio do savršenstva (uvjetovanog današnjim hardverom), ali se razvojem likova uopće ne bavi smatrajući to sporednim. Da, nedostaje nam razvoj i karakterizacija likova, no, istodobno, ne bismo htjeli da je bolje razrađena nauštrb kvalitete svemirske borbe. Svejedno, Freespace priča je iznimno duboka, s popriličnim utjecajem tamnoga. Neki će biti razočarani što iznimno dobar kraj ove kampanje ne odgovara na sva pitanja postavljena tijekom igranja. Naravno, ne pada mi napamet da vam ga otkrijem i pokvarim užitak! Ipak, moram još malo prokomentirati neke detalje vezane uz priču. Sve space-combat-sim igre imaju uglavnom istosmjerni zaplet. Dođe nepoznati neprijatelj, gubite, gubite, gubite, a onda pronađete neko super-turbo oružje kojim ga satrete u posljednji čas. Ende, i to glückliche. Freespace je već dvaput uspio izbjeći ovakav klišeizirani kraj. Čista petica za priču. Šteta što nema likova...

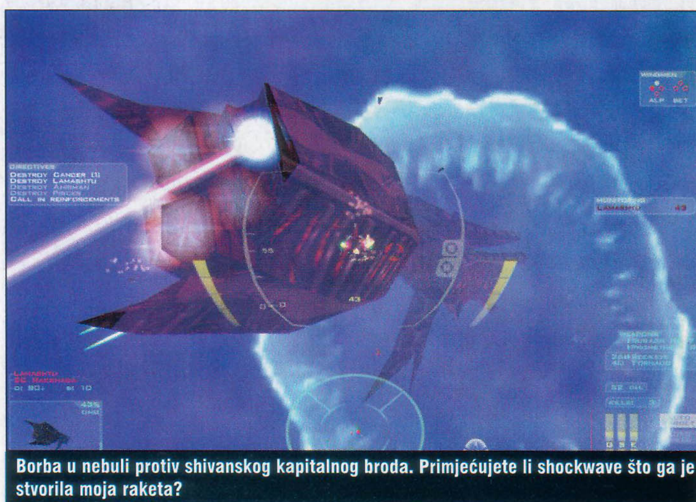


BORBA TITANA

Vrlo slično kao i u prvom Freespaceu, fragmenti priče se postupno otkrivaju, malo u misijama, malo u brifinzima, a tu su i sporadične cut-scene tehnički izvrsno riješene, izrežirane na poseban, pomalo artistički način. Ti međufilmići ne pokazuju ni vas ni vaš matični brod, nego otkrivaju neke nove elemente i motive koji dodatno osvježe igru.

Sam koncept igre bit će dobro poznat Freespace-veteranima u koje se i sam ubrajam. Sve što je ondje bilo dobro postoji i ovdje, uz brojna poboljšanja, naravno. Još uvijek je vaše mjesto u kokpitu fighter ili bomber klase. Napredujući kroz igru, dobivate pristup boljim brodovima i oružjima, kojih zaista ima. Oružja nisu bez veze izmišljena, dobit ćete logički naprednija i razvijenija oružja od onih kojima ste se služili prije 32 godine. Glavna promjena u samom igranju tiče se borbe velikih brodova. Dok su prije bili uglavnom slabopokretne mete s nekoliko laserčića i ponekim bacačem raketa, sada predstavljaju strah i trepet kako za male lovce i


Swarm rakete učinkovito su oružje protiv svih brodova jer ni protumjere protiv njih nisu pretjerano učinkovite...


Borba u nebuli protiv shivanskog kapitalnog broda. Primjećujete li shockwave što ga je stvorila moja raketa?

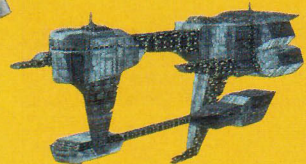
NAJDRAŽI NAM BRODOVI


▼ **GVD Hatshepsut**
Veliki vesudanski razarač. Nosi razorno beam oružje i prekrasno izgleda. Nakrcan je oružjem. Najjači je vesudanski brod.


▲ **GTF Perseus**
Najnovija snažna borbena letjelica alijanse. Primarno služi u lovu na bombere. Letjet ćete njime u mnogim misijama!


▲ **GTF Myrmidon**
Dogfight okosnica alijanse. Dobar u svemu. Iznimno ugodan za let!


▲ **GTB Artemis**
Najjači bombarder u floti ljudsko--vesudanske alijanse. Postoji u dvije inačice. Jedna je bolje naoružana i oklopljenija, dok je druga mnogo pokretljivija


▲ **GTM Hippocrates**
Veliki bolnički brod. Ovdje smo ga u-vrstili samo zbog zanimljivog izgleda.

bombere, tako i za velike brodove. U njihovom je arsenalu sada više kategorija oružja od kojih su zasigurno najspektakularnija golema i razorna beam oružja. Zamislite oružje takve snage da jednom zrakom može raspoloviti fightera, a zajedničkom napadu nekoliko beam oružja iz velikih krstarica rijetko koji veći brod može prkositi dulje od 30-ak sekunda. Brodovi ni u prvom Freespaceu nisu bili baš maleni, no ovdje su uistinu nepregledni. Osim golemih beam oružja, veći brodovi su opremljeni mnogo boljim antifighter i antibomber arsenalom. Iznimo efektni su tzv. Flak topovi koji ispucavaju metalne projektile velikom brzinom i frekvencijom - nešto slično današnjem protuavionskom mitraljezu. Naravno, osim spomenutim oružjem, veliki su brodovi načičkani i laserskim kupolama i lanserima pratećih raketa... Freespace 2 je prva igra u kojoj kapitalni brodovi preuzimaju ulogu dostojnu svoje veličine. Pravi je užitak malo se distancirati od borbe, stati i gledati kako se titani razaraju beam oružjem, a fighteri u kojima i sami sjedite zuje oko njih maleni kao komarci. Gotovo u svakoj misiji će važnu ulogu imati i veliki brodovi. Možda je najveći pomak Freespacea naspram ostalih svemirskih simulacija promoviranje velikih brodova kao dijelova scenografije u aktivne sudionike i glumce u igri.


Ovdje me je beam malo zahvatio, ovo su moji posljednji djelići sekunde

KVANTIFIKACIJA

Podastrijevši vam svoju filozofiju o igri koju vam predstavljamo, red je da vam iznesemo i neke konkretne podatke, a ne samo subjektivni dojam. Krenimo od svima nam omiljene grafike. Već prvi Freespace imao je najljepšu grafiku od svih svemirskih simulacija. Freespace 2 nadograđuje sve ono na što smo navikli u Descent: Freespaceu. Tekstura svemira je daleko detaljnija. HUD vašeg broda koji ćete gledati većim dijelom igre je bogatiji pokojim elementom, no sve je u stilu prethodne igre. Uglavnom, osjećaj i izgled igre je poznat, jedino je sve 32 godine novije. Dizajn brodova je prepoznatljiv i karakterističan za svaku od triju rasa (ili su možda četiri?) umješanih u sukob. Brodovi, kao i oružja koja susrećemo u igri su unaprijeđena: atraktivnija vizualno, ali i razornija. Iznimno uspješno je predočena vojna sila ljudsko-vesudanske alijanse. Neki stari veliki brodovi, poznati vam iz prijašnjih sukoba još su uvijek u službi, samo su im određene komponente obnovljene da bi služili bok uz bok novim razaračima. Sa Shivama je situacija nešto drugačija! Naime, kako ste saznali u prethodnom Freespaceu, Shive su rasa koja uspješno istrebljuje rase svemirom kroz tisuće godina. Njihova tehnologija je doživjela svoj vrhunac i sada samo stvaraju manja poboljšanja na brodovima. No, nemojte se zavarati i pomisliti kako u ovoj igri nećete vidjeti njihovih novih brodova! Bit će ih, i to poprilično. Naime, sukob prije 32 je ljudima i Vesudanima otkrio samo djelić shivanske armade koju će u ovom nastavku upoznati u cijelosti. Svijet i svemir u kojem se odvija radnja Freespace serije ambiciozno je zamišljen i uspješno ostvaren! Brodovi su

DOGFIGHT

Imajte na umu da su snage pojedinih brodova modificirane u Dogfightu. Ovo je učinjeno da bi svatko mogao voziti svoj omiljeni brod i još uvijek konkurirati najnaprednijim i najsnažnijim brodovima iz igre! Ovo se ne tiče Team Dogfight borbi! Za multiplayer igre posjetite www.pxo.net



Izgradnja Colossosa, najvećeg svemirskog broda u povijesti. Djelo ljudsko-vesudanske alijanse

WEBOTEKA

Mnogo dodatnih misija i kojekakvih informacija i sitnica rasploloživih za download možete naći na ovoj listi, što službenih, što neslužbenih fan siteova posvećenih Freespace serijalu!
www.volition-inc.com
www.freespace2.com
www.pxo.net
www.FreeSpace2.Net
www.FreeSpace2.Org
www.descent-freespace.com
www.planetdescent.com/planetfs/
www.descent.gamestats.com/xanadu/index.html
www.groundfs.com


Na ovoj slici zamjetna je razlika između dviju klasa beam oružja, onog za velike brodove i onog antifighterskog i antibomberskog


Predlažem vam da tu i tamo pregledate koje vam je oružje pripremilo računalo jer ga ponekad valja promijeniti


Beam oružja imaju velik domet. Collossus će spržiti neprijatelja na udaljenosti od nekoliko kilometara!

"That's a confirmed kill!" kaže vam Winggirl. Koga? Wing Commandera, naravno!

napravljeni s mnogo detalja. Grafika je zaista dorađena. Ovisno o tome gdje ste pogodili protivnika, stvorit će mu se distorzija na štitu ili će mu, ako ste mu već iscrpli štit, otpadati dijelovi oplate broda. Pred sam kraj iz broda počinje sukljati vatra koja se na kraju veličanstveno razleti, dakako, uz neizostavni prstenasti šok val koji vas dosta ošteti ako stojite preblizu. Uz veliki hype najavljene su borbe u nebulama, svemirskim izmaglicama. Naime, velik dio igre provest ćete na shivanskom teritoriju, i tu unutar nebule. Riječ je o plinom ispunjenom području u kojem povremeno dolazi do elektronskih izbijanja koja podsjećaju na munje, što jako smanjuje vidljivost ali i djeluje na elektroničke sustave vašeg broda – radare. Borba u nebuli je teška, ali je vizualni doživljaj impresivan. U nekim dijelovima nebule događaju se elektromagnetski izboji koji vam s vremena na vrijeme poremete HUD. U prethodnom Freespaceu bili ste ograničeni na 640x480x16 . Dodana su još tri dodatne kombinacije rezolucije i dubine boje koje su vam na raspolaganju, 1024x768 i 32 bpp grafika. 3D grafički akcelerator je nužan za igranje Freespacea 2 jer ćete ga tijekom cijele igre rabiti! Eksplozije brodova će biti različite, ovisno o tome što je uzrokovalo njihovo uništenje. Flak topovi vas razore na sitne komadiće, beam oružja vas razrežu i raskomadaju učas ako kojim slučajem naletite na zraku, a raketice od vas načine lijepu šarenu eksploziju i hrpu svemirskog smeća. Ako vam još uvijek nisam uspio predočiti koliko je pozornosti posvećeno detaljima u Freespaceu, samo pogledajte slike uz tekst i sve će vam biti jasno! I sami znate da smo slabi na eksplozije. Bez ustezanja možemo ustvrditi da je riječ o najljepšoj svemirskoj simulaciji svih vremena. Na istoj je razini i visokokvalitetan Direct3D zvuk. Atmosferičnu glazbu iz igre možete poslušati u Mpeg3 obliku skinuvši je s Interneta, gdje je dostupna za javni download s www.freespace2.com/downloads.cfm . Zvučni efekti su također visoke kvalitete. Predlažem vam uporabu kvalitetnih zvučnika punog opsega (po mogućnosti sa subwooferom) za potpun doživljaj.



Ovaj neće još dugo

OOOPS!

Po samom izlasku igre zamijećen je jedan prilično opasan BUG. Naime, igra ne radi na računalima s instaliranim Win 95 i Win 95 OSR2, a problemi su vezani uz detekciju drugog CD-a. Za rješenje ovog problema potrebno je instalirati zakrpu koja pretvara vaš Freespace u 1,01 verziju. Zakrpu skinite sa www.freespace2.com/downloads.cfm


Borba oko Knossosa, golemog stabilizatora subspace čvorišta

ZAKLJUČNO

Freespace 2 je dosad najbolja svemirska simulacija. Nudi intrigantnu priču, zabavna je za igranje, a nakon kampanje za jednog igrača, dobro ćete se zabaviti igrajući je preko Interneta. Vrijedno novca, u svakom slučaju. Zamjerke bi išle eventualno na nedostatnu razradu pojedinačnih likova, u čemu je Wing Commander serijal bolji, no to ne smatram osobito bitnim za ukupni doživljaj igre…

OCJENA

Vrhunska svemirska simulacija. Sklad audiovizualne umjetnosti i odlične ideje. Hit. Igra koja se prolazi u jednom dahu.

92%

Povratak gromovnika!

ARMORED FIST 3

Nakon dugog vremena provedenog u iščekivanju jedne solidne tenkovske igre, s olakšanjem mogu objaviti da je čekanju došao kraj!



Mnoštvo detalja, pirotehnika, reljefni voxel teren, jednostavno užitak za oči i dušu.

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128Mb, Matrox G400
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

TENKovske simulacije doista spadaju u posebnu vrstu igara... Prvo i osnovno, nema ih mnogo, a kad se koja i pojavi, ili nas potpuno razočara brojnošću propusta koji su se mogli izbjeći ili nas do kraja opčini svojom igrivošću i osjećajem ratne moći. Hvala dragome Bogu da Armored Fist 3 prati kvalitativne uzore svojih izvornika pa tako već po svojoj definiciji sinonima tenkovske rasturačine jednostavno mora biti dobar. Stoga, sretno mogu objaviti da je konačno došla igra koju ćemo zacijelo jednog dana svrstati među antologijske primjerke svog žanra.

VOXELI NA UDARU

Ništa ne može biti tako sjajno kako se čini na prvi pogled pa tako nije ni Fist 3! Naime, svi koji sline po slikama na ovim stranicama i barem se malo razumiju u suvremenu grafičku tehnologiju vjerojatno se potajno pribojavaju jedne stvari. Tako je, riječ je o voxelima, tim čudnim bićima koja su dosad izazivala mnoge oprečne reakcije. Armored Fist 3 rabi najnoviji Novalogicov voxel sustav nazvan Voxel 32 koji radi u 16.7 milijuna boja i diči se mnogostruko većom detaljnošću nego svi njegovi prethodnici, ali poput svih njih - ne rabi 3D akceleraciju. Da, da, koliko su god ove slike lijepe, toliko su i spore kad se nađu u pokretu jer Fist 3 rabi tek resurse vašeg Pentium 2 (zaboravite sve ispod toga) procesora a niti neka ultrabrza 2D AGP kartica (poput Matrox serije) neće biti na odmet. Prema tome, ako Fista ne potjera barem Pentium 3, da bi se postigao kakav takav frame rate (veći od 15 FPS-a), morat ćete učiniti mnogo kompromisa koji će okljaštriti njegovu GFX ljepotu i uništiti svaki smisao igranja. No kako se to zorno vidi, Voxel 32 u svojoj je punoj snazi uistinu predivan te po prvi put konačno rabi i sjene! Osim samog terena, svi drugi objekti u igri su najobičniji vektori koji bi se ovaj put *mogli* akcelerirati pa se nadamo da uskoro, uz pomoć kakvog patcha, i hoće. To pišem ponajprije stoga jer Delta Force 2, koji rabi identični GFX engine, rabi 3D ubrzanje (istina, samo full 32-bitnih kartica poput TNT, G400 itd.) pa ne vidim razloga zašto autori ne bi vremenom updateirali i ovaj! Tako bi se brzina podigla barem za kojih 40% pa igrači s nešto slabijim platformama (sve ispod Pentiuma 350) ne bi bili ograničeni na igranje u 400*300 rezoluciji s minimalnim detaljima! No dobro, dosta je ovog neuobičajenog grafičkog uvoda, Armor Fist sadrži i pregršt drugih kvaliteta o kojima treba pisati.


.Uvodna špica je jednom riječju famozna, a sastoji se od pravih, dokumentarnih kadrova iz Pustinjske oluje i sličnih ratova


Svakom igraču Fista3 ovo su najdraže slike!

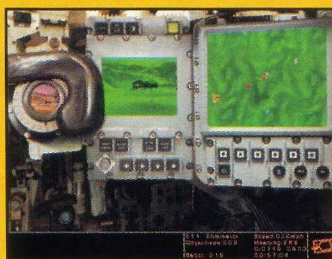

Da bi se osvojilo ovaj most potrebno je dosta taktičkog razmišljanja

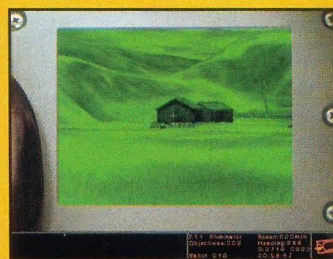

I onako je ovo divlja izgradnja!

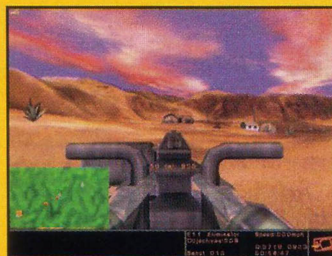

Jedan M1A2 Abrams i dvije...krave!??

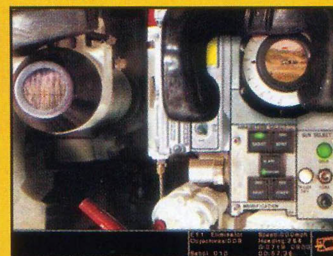
ČELIČNE ZVIJERI

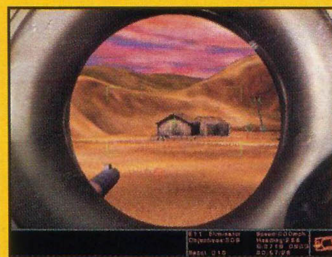
Svaki M1A2 Abrams ima četiri člana posade; zapovjednika tenka, vozača, punjača i topnika. Pošto je igrač u ulozi svih, bilo bi pametno najprije se upoznati s njihovim pogledima i instrumentima kojima se služe. Iako se neke stvari, poput biranja vrste streljiva, mogu staviti na automatiku, najveći je užitak sve raditi sam jer će tek tada do izražaja doći sva napetost i klaustrofobična ratna tjeskoba koja prožima sve prave stanovnike jedne ovakve čelične zvijeri.

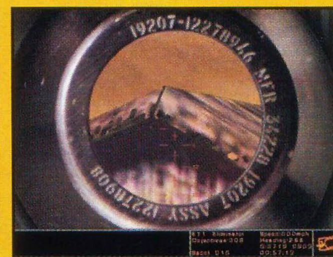

Pogled iz kabine zapovjednika tenka

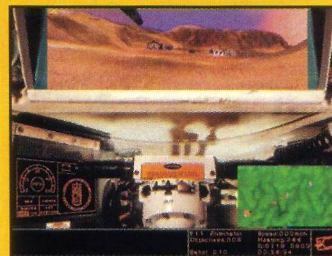

CITV- Commanders independent thermal viewer

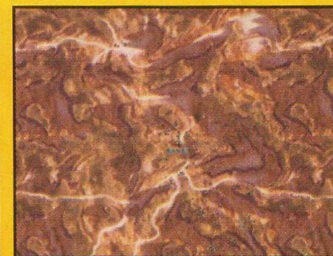

50 kalibarski mitraljez iz kojeg praši tank commander


Punjačnica u kojoj punjač bira i puni različite vrste municije


Primarni topnički pogled sa dvije razine zooma


Sekundarni topnički pogled


Vozačka kabina

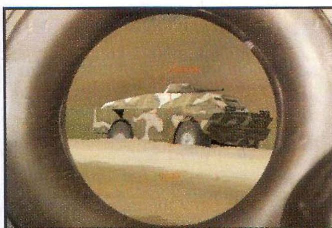

Taktička mapa za koordinaciju trupa

Dok sam naslijepo pucao po obližnjem brdu, odlučio sam se za rod u vojsci!

PLAVO USIJANJE

Odmah na početku valja reći da je Armored Fist 3 tenkovska simulacija upravo onoliko koliko to treba i biti, tj. nije se prešla ona tanka granica koja dijeli igrivost od dosadne gnjavaže! Koliko god neki "kritičari" imali nešto protiv toga i uporno tvrdili da Novalogic ne zna napraviti poštenu simulaciju, ja još uvijek stojim iza svojih uvjerenja da je ovo najbolji mogući kompromis između uživanja u igri i imitiranja tenkovske realnosti. Sve je tu, od iznimnog terena koji se može i treba taktički rabiti da bi se preživjelo u bitki pa do cijelog tenkovskog "eskadrona" koji je pod igračevom kontrolom! Vožnja je čisti užitak jer je fizika prilično realna, a na raspolaganju je i hrpa pogleda pa će se neko vrijeme biti zabavno igrati samo s njima i otkivati nove detalje, kojih je stvarno podosta. Na tlu se, osim već navedenih sjena, vide i tragovi gusjenica, sunce nas časti nezaobilaznim lanse flareovima, a borba je potpuna grafička ekstravaganca! Osjećaj moći dok tenk istresa svoj eksplozivni teret i snažno trzne je nevjerojatan, a sve postaje još ljepše kad vidite kako iz neprijateljskog vozila suklja užareni metal i plavo usijani plamen uz obilje transparentog dima! Zbog toga će u prvi mah igranje imati sve odlike arkadne pucačine, no tada dolazi do jednog problema koji možemo opisati kao brzo, često i bolno umiranje. Da bi to izbjegli i uspješno se uživjeli u simulacijske elemente Fista 3, igrači će morati početi razmišljati poput pravih tenkista, a kako je svaki početak težak, tu je i odličan, jednostavan i vrlo zoran tutorial koji objašnjava neke osnove. Ondje mogu saznati za hrpu taktičko-skrivalačkih metoda poput maskiranja terenom, kamufliranja u neodređenoj pozadini, skrivanja tenkovskog trupa uz provirivanje kupole itd. a ni repertoar odgledanih ratnih filmova neće biti suvišan za uspješnog virtualnog tenkistu. Raspon mogućnosti je stvarno širok, a za ilustraciju evo nekih primjera. Spazili ste neprijateljsku kolonu u koju bi rado sasuli svoje granate ali se bojite da vas ne spaze? Rješenje je jednostavno, prišuljajte se iza nekog uzvišenja tako da od cijelog tenka bude vidljiva i uporabljiva tek kupola sa cijevi, započnite paljbu i počnite smicati jednog po jednog, a ako vas ipak uoče, aktivirajte dimnu zavjesu i počnite se povlačiti tako da iza vas bude teren slične boje kao i vaš tenk, a ne nebo sa suncem i oblacima! To su samo neke od metoda, a kada se u cijelu priču uplete i vaš tenkovski odred, taktičko nadmudrivanje poprima posve drugu dimenziju. Ovdje odmah treba napomenuti da vaša braća po oružju baš i nisu najinteligentnija pa će tako, uz nedostatak oštrog i promišljenog vodstva, izginuti i




Osim samih tenkova na bojnom polju je i sva sila ostale vojne tehnike


Kad su u škripcu tenkovi izbacuju dimnu zavjesu kako bi topnik morao pucati na slijepo!


U bliskim susretima najveću će ulogu odigrati sreća tj. čiji će se top prije napuniti


3D grafika je na zavidnoj razini no ne bi bilo na odmet da je 3D akcelerirana


Napucavanje preko brda jedan je od najljepših Armored fist 3 trenutaka!


Kampanje se međusobno dosta razlikuju pa je i time izbjegnuta monotonija

NOVI DELTA FORCE 2

Čini se da u posljednje vrijeme među izdavačima postoji trend ne čekanja s plasiranjem svog demoa na kakav cover CD, nego ga izravno "zaštancaju" na samu igru. Tako je i ovdje: uz Armored Fist 3 možete iskušati i novi Delta Force 2 te nešto posve drugačije od tenkovsko-pješadijskog rata, Tachyion. Dotični demo zapravo je svemirska pucačka simulacija koja kombinira arkadno-pucačke elemente iz Freespace 1 ili 2 s trgovačko-istraživačkim djelatnostima ala Elite ili Privater. Kako taj sklop funkcionira u stvarnosti, nije teško provjeriti pokrenete li demo, no nas je obradovao odmak iz sporog, neakceleriranog voxel svijeta u nešto uglatiju, ali zato mnogo bržu "vudu međik" iliti Direct3D grafiku!



Evo ga, Tahcyion. Tko zna, možda će kad dođe pokoriti i Freespace 2!?


Da, znam da izgleda nestvarno ali ovo je slika iz same igre!


Ah, Mjesec, Zemlja, dom!



Neka od obilja noviteta koja nas očekuju u Delta forceu 2!

INTEGRATED BATTLE SYSTEM

Da se približavamo dvadeset i prvome stoljeću, vidljivo je na svakome koraku... Strahovit napredak sveukupne ljudske tehnologije polako nas približava futurističnim predviđanjima nekih starijih SF pisaca a trend globalnog napretka i povezivanja svakako je nauočljiviji u kompjutorskoj tehnologiji. Zahvaljujući svemu tome, Novalogic nam ponosno predstavlja svoj Integrated battle system koji će po prvi put dopustiti stapanje više igri u jednu jedinu multyplay sesiju! Drugim riječima, kupite li par Novalogicovih proizvoda poput Armored Fista, Delta Forcea ili koje simulacije leta, sijat ćete smrt iz tenka, mitraljeza ili zraka. Dakle, IBS istodobno sjedinjuje više igara, tako će netko moći upravljati Abramsom iz Fista 3, dok ga za to vrijeme njegov susjed ganja pješačkim bacačem raketa iz Delta Forcea 2. Mogućnosti su stvarno nevjerojatne te je, po mom mišljenju, ovo tek prvi korak ka stvaranju univerzalnog i živog igračko-virtualnog svijeta u kojem će sve biti povezano i moguće. No pošto je ovo još uvijek friška tehnologija, ne vjerujem da će odmah pustiti korijene u našim krajevima, ali ako je netko stvarno zagrijan za IBS, nitko mu ne brani da posjeti Novalogicov site i ondje dobije sve potrebne informacije.



Jedna od igara koja će podržavati Novalogicov IBS


Spustite se padobranom i u komando akciji porazite moćnijeg protivnika


Kako li će to tek izgledati kad se u igru upletu tenkovi i avioni


Ovako ćete uskoro kositi pješake kojima će upravljati drugi igrači preko interneta

Puni! Pali!

ostaviti vas na cjedilu. Dobro je jedino što se igrač može "preseliti" iz uništenog tenka u preostale pa ih, ako nikako drugačije, može rabiti kao dodatne živote. Malo konkretnija pomoć stiže u vidu zračne i topničke podrške, gdje se do mile volje svi mogu nauživati munjevitih napada iz A-10 tenk killera ili Apacheeja no i tu treba paziti da se leteće jedinice ne pošalju u gnijezda protuzračne obrane.

ISTOČNO OD RAJA

Kad se jednom malo izvještite u igri, gorenavedne nedostatke nećete ni primjećivati a upravljanje odredom i primjena svih metoda preživljavanja prijeći će vam u naviku. Da biste iskušali sve stečene kvalitete, na raspolaganju vam je i šest kampanja koje se odvijaju na različitim dijelovima globusa pa se ne morate bojati grafičke monotonije. Krizni scenariji su već standardni, redovito se bave nekim ograničenim ratnim djelovanjima - zaštita neke vlade, svrgavanje diktatora ili obrana od agresije. Lokacije dotičnih zbivanja bit će poznate svima koji su prijašnjih godina bacili oko na Dnevnik, gdje su mogli čuti za Somaliju, Iran, Gruziju i ostale vesele dežele majčice nam Zemlje. Nažalost, naše države i bliže joj okolice nema na karti iako se , vjerujem, dalo izmisliti mnogo lijepog sadržaja za uništavanje i istjerivanje ka istoku... Sve u svemu, materijala je podosta, kampanje su poredane po težini i bit će dosta toga za odigrati. Iako je single player načinu igre posvećena dostatna pozornost, Armored Fist 3 sve će svoje kvalitete vjerojatno pokazati tek u multyplayu, a orijentacija ka njemu možda bi mogla objasniti i problem s umjetnom (ne)inteligencijom. Uostalom, uzevši u obzir da Fist 3 podržava IBS (vidi okvir), jasno nam je u kojem se pravcu stvari kreću. No još jednom treba naglasiti da će i igraču osamljeniku ovo biti jedinstveno, ako ne i najuzbudljivije tenkovsko iskustvo u životu jer je sve u igri vrlo fino izbalansirano i na svome mjestu. Što se pak tiče sporog Voxel sustava, tome nema pomoći, na raspolaganju su vam tek dva rješenja tog problema: kupiti moćniji procesor ili moliti svoje svetinje da uskoro stigne Direct3D patch. Bilo kako bilo, za ovaj se proizvod vrijedi žrtvovati...

ALTERNATIVNO

M1A2 ABRAMS 2-
Simulacija u doslovnom smislu te riječi u kojoj se ipak otišlo malo predaleko pa igrač većinu vremena provodi razbijajući glavu nad taktičkom kartom umjesto da uživa u ratu i razaranju!

RECOIL-
Futurističko-arkadna verzija tenkovskog rata koja nema mnogo veze sa stvarnošću, no onome kome su milije igre u kojima je važno biti brz na okidaču, ovo će se sigurno svidjeti.

OCJENA

Dosad najbolja simulacija modernog tenka koju jedino kvari tragično spor, ali i prekrasan Voxel32 GFX sustav.

89%

Letenje kao igra

FLIGHT UNLIMITED 3

Kako nakon fantastičnog Fly!-a napraviti odličnu simulaciju civilnih zrakoplova?



Vidi brdo. Posljednji ga put nisam vidio, pa je bilo...

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

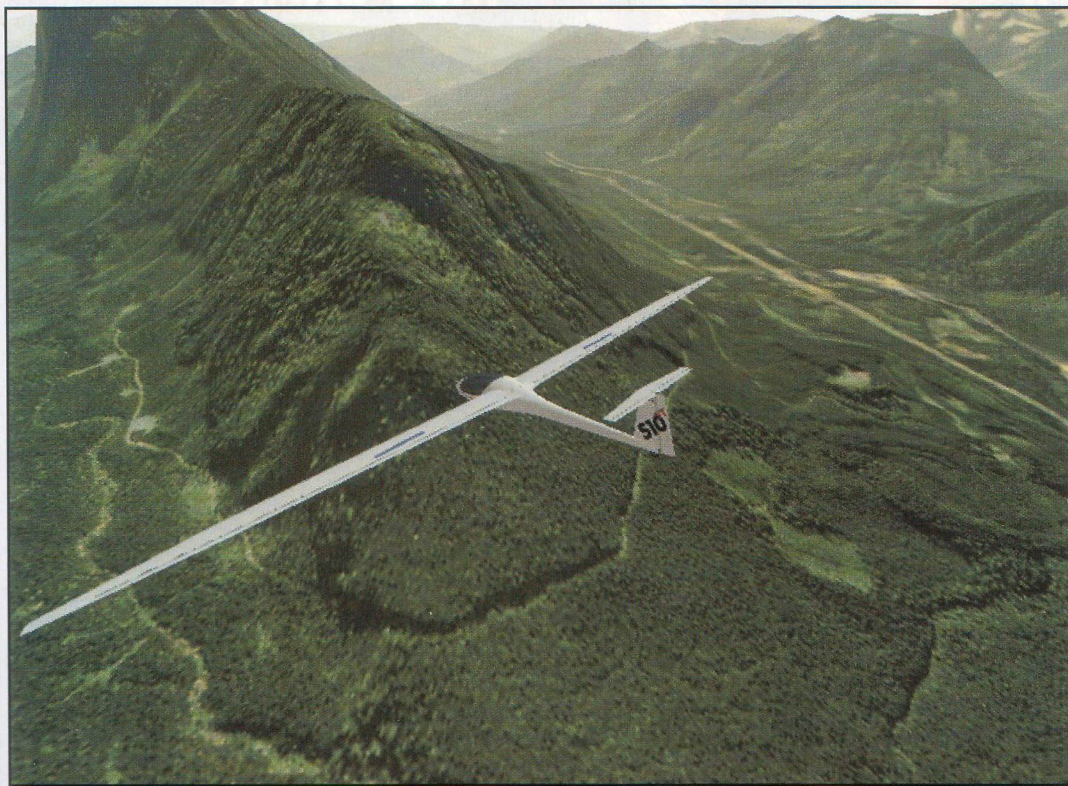
PROIZVOĐAČ	Looking Glass
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32MB, 4MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	3DFX, D3D, OpenGL
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

VIDJEVŠI da su u ovu simulaciju, da ne kažem igru, upleli prste ljudi iz Electronic Artsa, pomislih: eto ti ga na, sad će još rasturiti i tržište zrakoplovnih simulacija. No, na žalost ili na sreću, nisu bili toliko uspješni pa se pokazalo da je iskustvo u proizvodnji zrakoplovnih simulacija zakon. Naime, sve su oni dobro posložili no, Flight Unlimited 3 ne pruža sve što bi čovjek očekivao od naslova.

Dakle, sjedite vi u nekakvom Boingu 747 te, pijuckajući kavu i gledajući stjuardese, uljuljate se u prekrasan san, osjećate se sretni i slobodni kao ptica, sve dok ne začujete prodoran i omražen vam zvuk od 1000 hertza koji najavljuje otkaze. Kao i svaki cool pilot, brzo pregledate sve instrumente ustanovivši da vam je otkazao motor broj dva i da se zrakoplov nazaustavljivo strmoglavljuje prema zemlji, dok oni jadnici otraga, poznatiji pod imenom "putnici", troše svoja zvonka grla ispuštajući raznolike krikove. Nažalost, ovog nema u Flight Unilimitedu 3, ponudit će vam samo sati letenja iznad zapadne obale Sjedinjenih Američkih Država i ništa više. Nema tu strasti viđene u Fly!-u ili nekakve posebne napetosti.

USPON

Flight Unlimited je izašao na tržište ne bi li zasjenio sve dosadašnje simulacije zrakoplo-



Neki od mojih prijatelja jedriličare i zaklinju se životom da nisi letio ako ne letiš na vjetru



Veeliko brdo, A da, mi idemo još malo gore?



Prži li ovo sunce, prži



Ne možeš se riješiti tog prometa, gdje je kontrola kad je trebaš?

"Tko je dobar, taj leti. Tko leti, taj je dobar. Tko nije dobar, ne leti!" Grunf

va i, kako se čini , skoro je uspio. S Flight Unlimitedom dobit ćete deset različitih zrakoplova (Beechjet 400A, Moooney TLS Bravo, Lake Renegade 270 Turbo Seaplane, Stemme S10-VT Turbo Charged Motoglider, Foker DR1, Muskrat Seaplane, Trainer 172, Piper Arrow, Twin engline Windhawk, P51-D Mustang) koji su relativno detaljno simulirani i čiji su vizualni efekti možda i najbolja strana samih zrakoplova. Fligt Unlimited nudi i nešto što je očajnički nedostajalo Fly!-u, letačku školu gdje u najkraćim (stvarno najkraćim) crtama možete naučiti neke osnove letenja i upravljanja zrakoplovom, što svakom početniku treba za ovakav profil igre. Još se tu može naći i fantastično dobro napravljenih konverzacija s Air Traffic Controlom koja je, po mom mišljenju, ujedno i vrhunac igre. Naime, taj segment je iznad svih najbolje napravljen i zaslužuje svaku pohvalu, divljenje. Glasovi pilota i ATC-a djeluju stvarno i vrlo su realistični. Tu je još i dobro napravljena umjetna inteligencija koja vodi ostale zrakoplove,

NOĆNO LETENJE

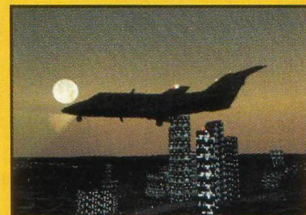
Mnogi, vidjevši pilote s raybanicama, kažu kako su prepotentni, kako se samo isfuravaju, no malo njih zna da su one dizajnirane baš za njih i da su obavezne za sve pilote koji lete noću. Zašto? Zato što one skreću dio sunčevog spektra tijekom dana s pilotovih očiju pa će bolje vidjeti noću. Doduše, postoji još nekoliko trikova kako noću bolje vidjeti. Primjerice, nemojte gledati u neki izvor svjetla duže od 5 sekundi jer postoji iluzija koja se pritom javlja - počinje vam se pričinjavati da ta točka kruži i miče se, a zapravo i dalje stoji. Ako noću gledate u nešto, gledajte 15 – 20 stupnjeva lijevo ili desno od toga i samo krajičkom oka zirkajte, tako ćete mnogo bolje vidjeti sve događaje. Provjereno.



Gradovi noću nekako oduzimaju dah, zar ne?



Prati svjetla da ne bi bilo slijetanja na nečiju kruški ili tako nešto



Mjesec i zrakoplov, u kojem sam to filmu vidio?



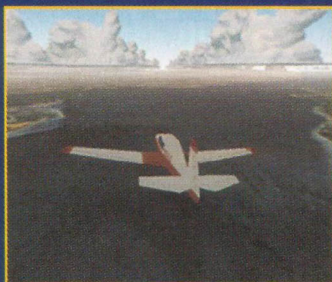
O.K., sad sam u zraku, mogu početi plakati?

KOMANDNE POVRŠINE I UPORABA

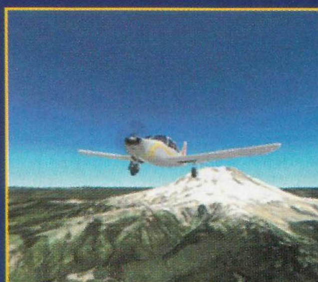
Komandne površine u zrakoplovu su ailerons, elevator, i rudder. Svaki ima svoju posebno definiranu funkviju, a zbog kompleksnosti letenja, katkad se rabe i dvije, pa čak i tri zajedno. Recimo da radite lagani lijevi zaokret. Za to morate nagnuti zrakoplov ulijevo, na trenutak gurnuti palicu naprijed da vam se zrakoplov ne bi propeo, istodobno dodati nešto snage motoru zbog promjene nagiba u kojem letite i za kraj nogama (rudder) isparirati klizanje zrakoplova. Dakle, da biste uspješno svladali i najjednostavniji manevar kao što je lagani lijevi zaokret, jednostavno morate uporabiti sve kontrole. Zato, preporuka svim igračima ove ali i drugih simulacija jest neka izvježbaju uporabu komandnih površina jer će tek tada letenje biti užitak.



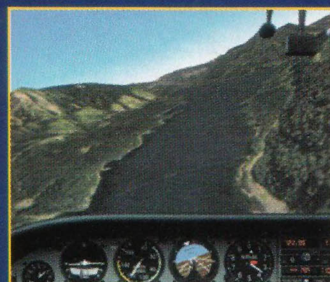
Iz ovog kuta možete vidjeti sve komandne površine jednog zrakoplova



Repne površine koliko to god izgledalo nebitno imaju ključnu ulogu u letu



Iako tehnički nije kontrolna površina, elisa svakako pripada u upravljive površine



Na svakom zrakoplovu kontrolnim površinama se upravlja iz cockpita, instrumenti su ovdje mjera uporabe

MACOM

more than just a box!



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 18, Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 00
Dubrovnik, Gabra Rajčevića 4, Tel/fax: 020 420 310
URL: www.info-gama.hr, E-mail: info-gama@zg.tel.hr

MACOM monitori (jamstvo 3 godine)

15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" S82 Macom, D.C., Panasonic, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm, 1024x768@100Hz
17" S96C Macom D.C. NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600 x1200), digital, OSD, 0.25mm
17" S96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm — BEST BUY!
19" N95S Macom D.C. Samsung Smart II, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@120Hz
19" N96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@115Hz
19" N110 Macom D.C. Hitachi Flatscreen, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@135Hz
21" E96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm
15" LCD Macom TFT, TCO 95, 62 kHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" CRT monitoru) — BEST BUY!



Voodoo 3 kartice

- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 2000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 2000, PCI, (Voodoo 3 chip), 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 3000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 3500, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out + TV tuner, re



Najpovoljnije gotove PC konfiguracije

Posjetite nas, na sajmu INFO '99 paviljon 11A, štand 7

Čekaju vas...
- nove ponude (još kvalitetnije)
- specijalne cijene (još povoljnije)
...i poneko iznenađenje

...dođite i zabavite se!

Video kartice

- VGA 16 MB SD RAM CREATIVE Graphics Blaster RIVA TNT, AGP 2x, 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM CREATIVE 3D Blaster BANSHEE Voodoo 128, PCI, 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SG RAM, ATI Rage 128, FURY 16, AGP 2x, 2D/3D, 250MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2, bulk
- VGA 16 MB SG RAM, MATROX G400, AGP 4x, 2D/3D, 300 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA 32 MB SG RAM, MATROX G400, Dual Head, AGP 4x, 2D/3D, 300 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA Matrox G400 32 MB MAX, RAM DAC 360 MHz, Dual Head, AGP 4x, 2D/3D, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA 32 MB SG RAM, ATI Rage 128, FURY 32 TV out, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2, bulk
- VGA 32 MB SD RAM, CREATIVE Graphics Blaster 32 Ultra Riva TNT2 + TV out, AGP 4x, 2D/3D, retail
- 3Dfx VOODOO 2 12 MB Diamond 3D accelerator PCI





Kredit na 12 i 24 rate!!!



Čekovi na 3 i 6 rata!!!

Fax modemi

- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 interni, PCI, v90
- 3Com US Robotics 56K Faxmodem externi, x2, v90
- 3Com US Robotics 56K voice Faxmodem externi, x2, voice, v90
- 3Com US Robotics MESSAGE 56K externi, x2, voice, v90 (radi offline
- 3Com US Robotics MESSAGE Professional 56k externi, x2, voice, v90

Kompletna ponuda HEWLETT PACKARD i EPSON pisača po najpovoljnijim cijenama!


Lijepo napravljen svijet za nas


Ovo je teže no što izgleda, vidjet ćete i sami nakon prvog slijetanja

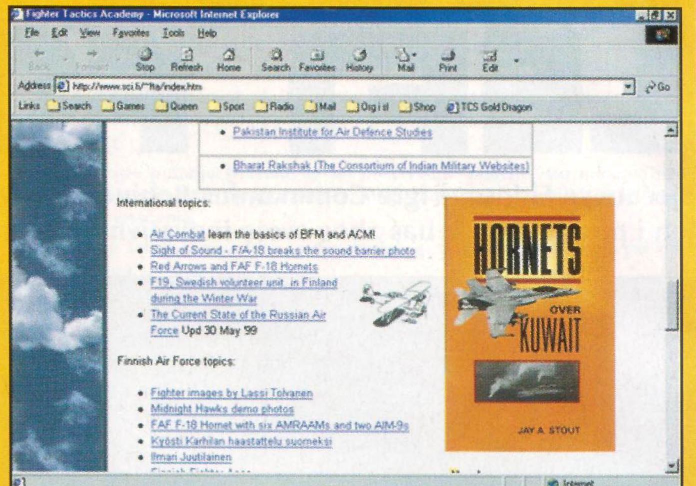

Lijepa grafika može iznenaditi i najvećeg skeptika poput mene


Zašto me ovaj prati?

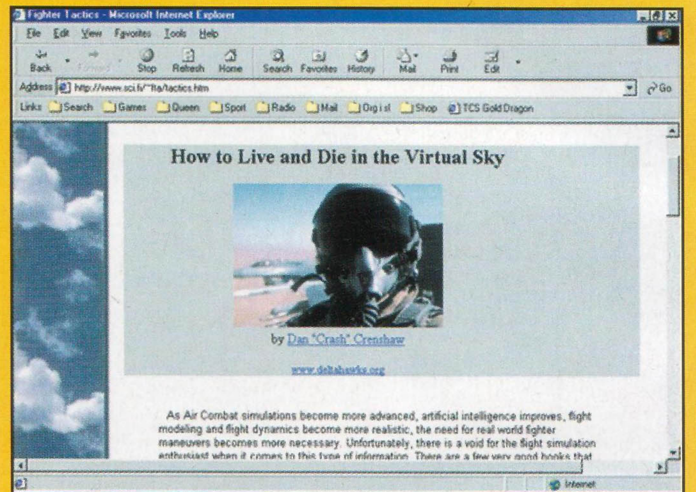

Ne, to nije moj auto, ja imam i zrakoplov

INETERNET IZVOR ZNANJA

Za vrijeme svog studija mnogo sam roštao po Internetu u potrazi za različitim knjigama i drugim letačkim sadržajima. Tko je god zainteresiran za letenje, najbolje bi bilo da počne na nekom od search enginea, gdje se obično nudi, uz brdo literature koju treba platiti, i brdo bespatnih savjeta i cijelih knjiga o letenju.



Na netu se može naći monoštvo knjiga koje su Freeware i iz kojih se može naučiti štošta o letenju



Preporučujem ovu knjigu od koje ćete imati koristi bilo koji tip simulacije igrali

"Argue for your limitations and sure enough they're yours!" Richard Bach

tako da možete računati na promet drugih i većih zrakoplova zbog kojih ćete se katkad načekati za slijetanje ili polijetanje (sve u opisu posla).

OBRUŠAVANJE

Po svemu dosad napisanom, Flight Unlimited zvuči stvarno dobro, no ono gdje je napravljen najveći gaf, da ne kažem propust, tek slijedi. U Flight Unlimitedu vi ste prikovani za područje Seatlea i ni metar dalje nećete odletjeti. Dok ste u Fly!-u mogli doslovce lutati zemljom, ovdje vas programeri vežu uz specifičan, pomalo pustinjski krajolik pa vi letite ako vam je baš stalo. No, recimo da je ova ograničenost tek početak, najveće razočarenje tek slijedi. Naime, ja sam očekivao nekakvu simulaciju koja bi, kao Fly!, stvarno simulirala sve u cockpitu, ali ono što Flight Unlimited nudi jest press E to start engine. Apsolutno nikakva simulacija instrumenata ili letnih procedura. Kao da vozite auto, a ne zrakoplov. Nažalost, nakon simulacija tipa Fly! i Falcon 4.0 ovakva ležernost je neprimjerena. Naravno, ima to i svojih dobrih strana ako gledate iz drugog kuta. Koliko ljudi zna procedure za pokretanje zrakoplova, ili koliko ih zna kako se zrakoplov stvarno ponaša u zraku, pa su se programeri dosjetili kako olakšati prosječnom vikend letaču dolazak u zrak izbacivši sve moguće komplikacije tipa "press switch one and then open valve three" i slično. Naravno, mi ovdje ipak pričamo o nečemu što bi trebalo sličiti na simaluaciju, a ne na šareno dizajniranu igru na tri CD-a.

PROSJEK JE IPAK TU!

Tehnički je igra pravo iznenađenje. Naime, iako u specifikaciji piše da ne radi na ničem slabijem od PII233, lijepo se vrtila i na P166MMX-u s 32MB rama. Osim toga, za pokretanje nije potrebna 3D kartica tako da bi Flight Unlimited mogao biti pravi mali hit za one koji ne posjeduju ono malo trodimenzionalno čudo. Naravno, ako pokušavate igru startati na P166, morat ćete imati 3D karticu. Osim male hardverske proždrljivosti, igra ima stvarno dobru podršku na službenom siteu - za pohvaliti je da je već na siteu i novi patch (ako se patch može hvaliti, jer kako bi bilo napraviti igru koja radi iz prve, bez potrebe za popravkama i zakrpama). Još jedna lijepa stvar je da u tehničkoj dokumentaciji navode da igra podržava sve moguće letačke dodatke pa tako, ako slučajno imate pedale ili throtle (rekao sam slučajno!), možete ih bez brige uporabiti.

Flight Unlimited je više neobavezna zabava, nego simulacija. Iako sam pokušavao napraviti nekakve paralele dobrih i loših strana između nje i Fly!-a, to je zapravo nemoguće jer uza sve dobre strane Flight Unlimiteda 3, Fly još uvijek vodi u utrci za prestiž na polju računalnih simulacija zrakoplova. Flight Unlimited 3 je dobar i zadovoljit će sve one koji se ne žele patiti s instrumentima, koji imaju neke romantične ideje kako je letenje zapravo lako i koji ponajprije žele uživati u krajoliku.

ALTERNATIVNO

FLY!
Do današnjeg dana svakako najbolja simulacija civilnog zrakoplova. Vrlo kompleksna i detaljna, svakako vaš prvi izbor ako želite realno letenje na vašem stolu.

FALCON 4.0
Falcon 4.0 je došao tiho i otišao u legendu, skoro godinu dana nakon njegovog izlaska još se nije pojavila toliko kompleksna i realna simulacija borbenih zrakoplova.

OCJENA

Dobra igra, ni izbliza kompleksna kao Fly!, stoga ni izbliza toliko dobra simulacija. Igra koja je napravljena ponajprije za one kojima je Fly! bio prekompliciran i presložen.

80%

Commandos je dobio treću dimenziju !

SHADOW COMPANY LEFT FOR DEAD

PREPORUKA MJESECA

Sjećate se Eidosove igre Commandos:Behind Enemy Lines? Ta je igra, iako u 2d svijetu, postigla golem uspjeh i postala hitom baš zbog svoje inovativnosti i igrivosti čime je otvorila novi žanr igara: *real time tactics*



Lovačke priče uz logorsku vatricu sastavni su dio svake bolje misije

PIŠE **Alan Graf**

INFO

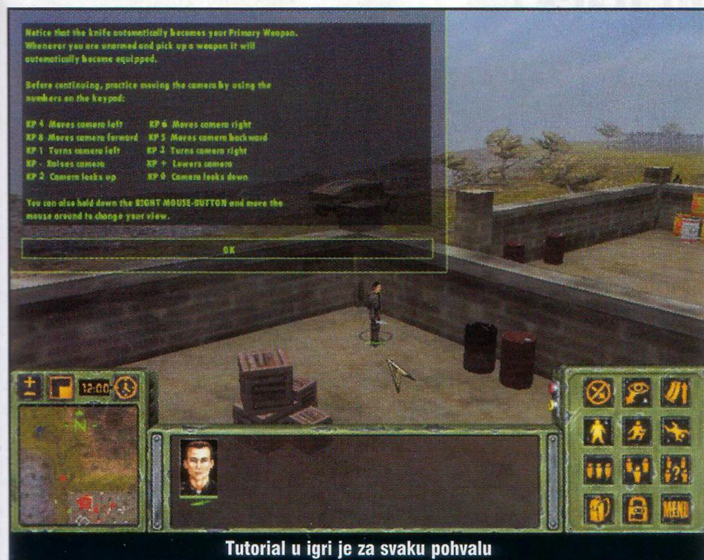
PROIZVOĐAČ	Sinister Games
IZDAVAČ	Ubi Soft Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P233MMX, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 350, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct X
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

NO, da bi bila u trendu s današnjim superračunalima, trebala je dobiti treću dimenziju. Očito je ta idaja bila misao vodilja programerima Sinister Gamesa jer su u svojoj novoj igri, Shadow Company: Left For Dead, uspjeli načiniti baš to: zadržati nivo napetosti i igrivosti iz Commandosa i sve to ubaciti u prekrasan 3D svijet prepun detalja. Doduše, vrijeme i mjesto radnje su se promijenjeni (što, nažalost, znači da nećete moći napucavati Nijemce kad vam se iz sveg grla zaderu HALT, no što se može – jednostavno nema pravde u životu).

Kako je, bez obzira na žanr, priča važan dio svake igre, autori su se uistinu potrudili da ni ova igra na tom polju ne bude manjkava. Etničke napetosti se razbuktavaju, terorizam je normalna pojava, diktatori u zemljama Trećeg svijeta i korporacije unajmljuju bilo koga da se bori za njihov cilj. Drugim riječima, sve što bi jedan iskusni plaćenik mogao poželjeti. Vi radite za ***Granite***, privatnu tvrtku koja iznajmljuje plaćenike za prljave poslove. Krećete na put u Afriku, na jedan od takvih *"poslića"*, ali stvari nisu prošle kako je bilo planirano. Nakon dva dana bitke obje su strane pretrpjele znatne gubitke i vaša je ekipa prisiljena na povlačenje. Gotovo desetkovane, vaše jedinice čekale su na izvlačenje s terena kad je stigla poruka: "Vaš razmještaj u ovoj zemlji je nedopušten i ilegalan. Naše znanje o položaju vaše jedinice bit će zaboravljeno, a vi ćete ostati bez naknade. Granite Command." Preuzevši komandu nad onim što je ostalo od vaše jedinice, zakleli ste se na osvetu izdajničkom poslodavcu i tako je nastala elitna postrojba plaćenika koja nosi naziv Shadow Company: Left For Dead.

PAMETNI SUBORCI

Nakon relativno kratke, ali iznimno dobro osmišljene uvodne animacije



Tutorial u igri je za svaku pohvalu

NEKOLIKO PRAKTIČNIH SAVJETA

1. Ne mičite sve vojnike odjednom. Može vam se lako dogoditi da vas se protivnički vojnici riješe jednom jedinom ručnom granatom (vjerujte, iskušano!)

2. Kad upravljate brodom, nemojte ga nasukati na obalu jer bi vas neprijatelj mogao čuti, a onda ste nadrapali. Bolje je pristati malo dalje pa se iskrcati na obalu i "skinuti" stražare.

3. Kad god budete imali bliski susret sa stražarima i vi ih napucate ili se oni zaderu uzbuna ili nešto slično, nestanite što prije s tog mjesta jer će pojačanja doći prvo ondje provjeriti.

4. Uvijek imajte pričuvni plan. Primjerice, ako idete ubosti nekog stražara nožem, pobrinite se da ga bar još jedan vaš komandos ima na nišanu, za slučaj da se okrene.

5. Proučavajte putanje stražara, te im postavljajte zasjede, što minama, što ručnim granatama. Tako možete pobiti mnogo neprijatelja, a uvijek je prisutan element iznenađenja.

6. Nikad ne šaljite komandosa samog. Uvijek ga nastojte pokriti bar s još jednim čovjekom.

Ako ste igrali Commandosa, ovo ne smijete propustiti !!!


Na raspolaganju vam je bogat arsenal


Zauzimanje neprijateljskog skladišta streljiva

dolazite do glavnog izbornika. Njega pak, osim preglednosti i jednostavnosti, krasi i tipka za Tutorial koji je inače vrlo važan dio igara (sjetite se samo koliko ste u Commandosu mogli naučiti trikova iz njega), ali je u nekim igrama znao biti i izostavljen. Inače je vrlo dobro osmišljen i uvelike će vam pomoći da se snađete u prvih nekoliko misija dok se ne naviknete na sve tipke i ikonice. Igra ima ukupno 9 različitih područja kampanja na kojima je po nekoliko realističnih misija. Za razliku od većine komandos igara, ova se ne temelji na provjerenom receptu *dođi, uništi i imat ćeš napisan Mission Complete*, nego po ispunjenju svojih zadaća morate razmišljati i o taktičkom uzmaku do zone izvlačenja. Strukture na kojima će se bitke odigravati su raznovrsne - naftne platforme, podmorničke baze i sl. Kako vam život ne bi bio prelagan, za to će se pobrinuti tone i tone neprijateljskih stražara, ophodnji, tenkova i ostalih sitnica koje život (ili smrt) znače. Treba pritom pohvaliti i AI kako vaših, tako i neprijateljskih vojnika. Vaši vojnici, u trenutku kad ih vi ne kontrolirate, paze naokolo i na vatru uzvraćaju vatrom (eto jednog značajnog pomaka od Commandosa, gdje su vaši komandosi u trenutku kad ih niste rabili, glumili glinene golubove) i po potrebi se odmah bacaju na zemlju. Također treba naglasiti da svaki od vaših likova ima AI koji je samo njemu svojstven, tj. svaki od njih drugačije reagira na zapovjedi. Neprijateljski, pak, vojnici vide i čuju, tj, ako im se prebučno prišuljate iza leđa, najvjerojatnije ćete to gadno požaliti. Također mi se svidjelo što, kad vas skuže, prvo zovu pojačanje i dignu uzbunu pa tek onda idu u napad, što vas tjera da pazite da do toga ne dođe.


Planiranje je ključni dio uspjeha svake misije


Da, u igri možete voziti i ovaj Hum-vee

ATMOSFERA PRIJE SVEGA

Grafički gledano, moglo bi se reći da igra izgleda fenomenalno, naravno, pod uvjetom da imate neku od boljih 3D kartica koje to mogu prožvakati. Visoka razlučivost, 32-bitna boja te dinamičko osvjetljenje samo su neke od brojnih stvari koje već ionako igrivu igru čine još zanimljivijom. Mape su velike i međusobno vrlo različite, vode vas kroz pustinje, savane, tundre, planine itd. Posebno me obradovala pozornost koju su programeri posvetili detaljima. Primjerice, dodatna oružja, streljivo i ostale *alate* ne možete naći bilo gdje, kao u nekim shooterima, nego samo na lokacijama na kojima je i logično da se mogu naći. Tako, primjerice, ušećete li s nekim pištoljčićem u skladište oružja, možete iz njega izaći s arsenalom na kojem bi vam i Arnie Schwarzeneger pozavidio. Inače arsenal u igri je vrlo bogat, na raspolaganju će vam biti sve, od noževa, pušaka, eksploziva do lansera granata. Iako sve to lijepo zvuči, ne zaboravite da je količina streljiva vrlo ograničena, stoga morate isplanirati svaki metak da vam se ne bi dogodilo da u žaru borbe ostanete bez njih. Srećom, oružje se može pokupiti od bilo kojeg mrtvog neprijatelja. Još jedan dokaz da je Commandos:B.E.L. bio predložak za ovu igru je u tome da i ovdje možete upravljati različitim vozilima, od hummera i autobusa preko brodova i tenkova do snowmobila. Što se pak glazbe tiče, ona je vrlo dobra, kao što bi i trebala biti, a zvučni efekti su fenomenalni i znatno pojačavaju ugođaj. Kao i kod grafike, i ovdje su pazili na svaki detalj (šum valova, kiše, gromovi, lavež pasa...). Treba napomenuti da je ovo jedna od rjeđih igara u kojima sam primijetio da se pazilo i na fiziku, što je također vrlo bitno, te nećemo gledati egzibicije poput onih gdje vaš komandos nakom dva trostruka aksla i dvostrukog salta pobije cijelu vojsku. Priznajem, pretjerao sam. Igrivost je u ovoj igri definitivno priča za sebe. Drži vas prkovanim za monitor a onaj osjećaj napetosti i iščekivanja ne popušta od početka do kraja misije. Inače, vaši vojnici mogu hodati trčati, šuljati se, ležati puzati i imaju sve taktičke prednosti svih tih položaja (veća preciznost, manja šansa da bude pogođen i sl.). Spomenimo još i izvrsan multiplayer za 8 ljudi preko lokalne mreže ili Interneta. Iako potonju mogućnost nismo stigli iskušati, sigurni smo da će ovako dobra igra naći svoje poklonike.

Sveukupno gledano, ova fenomenalna igra zavrjeđuje mjesto u vašoj kućnoj zbirci, posjeduje sve dobre značajke sličnih igara, podignute za razinu više, te doista zaslužuje našu preporuku. ◂

SKILLS

Handguns	Vještina baratanja pištoljima te preciznost pri gađanju
SMG	Preciznost pri gađanju poluautomatskim oružjem
Assault weapons	Definira domet i preciznost pri gađanju strojnicama i sačmarama
Sniper	Preciznost kod gađanja snajperom
Melee Weapons	Vještina borbe «prsa o prsa»
Heavy Weapons	Preciznost u gađanju raketama
Grenades	Isto to za granate
Perception	Udaljenost na kojoj možete primijetiti neprijatelja
Stealth	Koliko se vješto možete prišuljati neprijatelju
Infiltration	Na kojoj vas udaljenosti neprijatelj vidi
Demolitions	Šteta koju uzrokuje C4
Medic	Koliko zdravlja medikit donese

ALTERNATIVNO

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
Fenomenalna igra tvrtke Eidos koju ljubiteljima žanra toplo preporučujemo.

HIDDEN & DANGEROUS
Izvrsna kombinacija taktike i FPS shootera.

RAINBOW SIX - EAGLE WATCH
Jedna od najboljih igara vezana za specijalne postrojbe i njihove zadaće. Također FPS.

OCJENA

Prekrasno, zanimljivo, igrivo. Što još treba reći !

91 %

Nastavak ili mission pack?

RAINBOW SIX ROUGE SPEAR

Kao i prvi nastavak, i ovaj je igraća publika prihvatila zdvojno. Jedni su ga hvalili, drugi kudili. Bilo kako bilo, novi Rainbow Six ima potencijala



Eksterijeri su odlični.

Pogled s razrušenog tornja u Đakovici

PIŠE **Goran Račić**

INFO

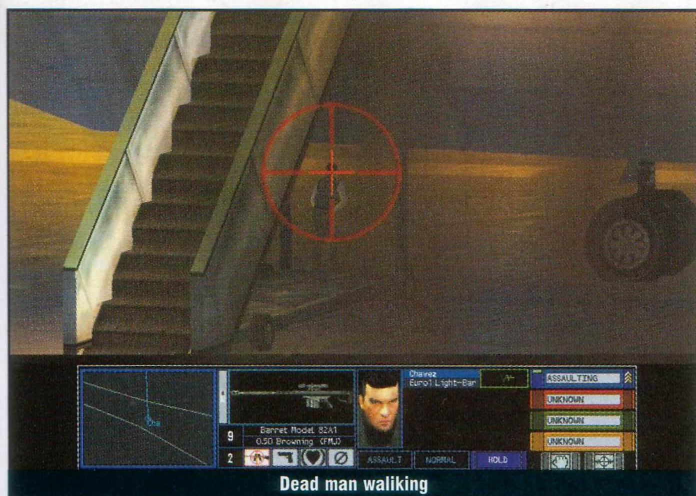
PROIZVOĐAČ	Red Storm Entertainment
IZDAVAČ	Red Storm Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ČINI se da su programeri ispucali sve žanrove te su nam počeli nuditi igre koje se temelje na mješavinama. To i ne bi bilo tako loše kad bi se omjer žarova uspio pogoditi, ali najčešće to nije slučaj. Rainbow Six je bila igra u kojoj su uživali ljudi željni akcije, oni koji su htjeli neku realnost i oni koji su htjeli planiranje prije misije i razrađivanje taktike.

Rouge Spear je druga u nizu igara temeljenih na knjigama Toma Clancyja. Kao i u prvom dijelu, i dalje ste u ulozi zapovjednika male elitne skupine specijalaca osposobljenih za borbu protiv mafije. Radnja se događa 2001., a naši se specijalci ne bore protiv kriza nastalih nakon Y2K, nego protiv stvarnog i opasnog neprijatelja, ruske mafije. Ruska mafija je jedna od najopasnijih organizacija danas koja je nakon raspada SSSR-a dočekala svoj trenutak da počne ubirati danak na području današnje Rusije i državica koje su ostale od nekoć moćnog SSSR-a. Kako je mafiji Azija premali zalogaj, žele svoju djelatnost proširiti i na zapad, a da bi im to bilo što lakše, domogli su se plutonija i tako postali jedna od najvećih prijetnji modernog svijeta. Specijalna postrojba Rainbow pozvana je još jednom riješiti problem s mafijom i uspostaviti kakvu-takvu sigurnost u ruskom bloku.

KAKVA JE IGRA?

Velikog poboljšanja u grafici nije bilo. Ubačene su neke šminkerske sitnice, ali ako čekate nešto revolucionarno, u Rouge Spearu ga nećete naći. Ali, baš zbog toga, igra se bez problema vrti na računalima koja nemaju P2 ispred sebe. Makar je 3D ubrzivač opcionalan, igra je u softver modu vrlo zahtjevna te tek na Celeronu 400 radi kako treba. Uz pomoć neke grafičke kartice, vrtit će se već na 200 MHz Pentiumu. A da, ušminkanost. Ti



Dead man waliking



Kod spašavanja važno je dobro rasporediti snajperiste



Timska suradnja i čuvanje leđa - jedini način da završite igru

PLANIRANJE JE NAJVAŽNIJA STVAR NA SVIJETU!

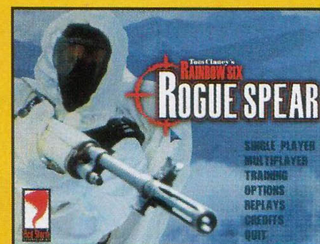


Oprema koju stavljate na timove je važna - treba dobro procijeniti koji zaštitni prsluk izabrati

Ni u jednoj se igri nećete morati oslanjati na ostatak svog tima kao u Rainbow Six serijalu, stoga je itekako važno promisliti kako ga naoružati da bi vas mogao što bolje pokrivati. Izbor oružja je velik, zato ga dobro proučite. Isto tako, važno je napravite što bolji plan napada. U početku je najbolje ostavite default plan što su ga napravili autori igre, a poslije morate i sami dati svoj doprinos.



Konačno smo dočekali i pravi 3D prikaz terena na mapi za planiranje



Izbornici su vrlo slični onima u prvom nastavku

Teško se suzdržati i nekome ne prosvirati glavu snajperom

mali grafički detalji znaju biti presudni za potpuniji doživljaj igre. Ako pogledate vaše suborce, vidite kako trepću ispod zaštitnih naočala ili, ako se misija odvija na nekom hladnom mjestu, vidite njihov ledeni dah. Ima još dosta takvih eye candyja tijekom cijele igre.

Dizajn misija je zaštitni znak Rainbow Six serijala. Svaki detalj je napravljen do savršenstva, interijeri, eksterijeri... Primjerice, u misiji na Kosovu (u Đakovici) morate oslobođiti vojnike koji su zarobljeni nakon pada helikoptera. Krećete se razrušenim ulicama, na uglu stoji tenkovska olupina o koju se odbijaju kapljice kiše. Često ostanete zadivljeni dizajnom. Kad se popnete na zvonik, zažalite što niste uzeli snajper jer je vidik koji se pruža nad selom očaravajući.

Zvuk je također odličan. I zvuk kiše koja rominja i zvuk motora oklopnog vozila koje se približava je krasno napravljen i snimljen, ali najveći plus zvuku u igri donose dva elementa. Prvi je autentični zvuk oružja, svako oružje nakon nekog vremena možete raspoznati po zvuku, a drugi je glazba – napeta, filmska. Sjećate li se glazbe koja obično svira prije nego što se nešto važno dogodi? E, baš takva je i u igri. Postoji još mnogo različitih zvukova vrijednih spominjanja; recimo, uzvik kriminalca u agoniji koji pada pogođen ili zbunjeno pitanje ruskog stražara prije nego padne na koljena i stavi ruke iza glave.

Glede misija i njihovih ciljeva, konačno smo dobili i one u kojima ne treba samo spasiti taoce, nego će trebati postaviti eksploziv, spriječiti teroriste da izmijene plutonij (atantat), a najveća će poslastica biti dvije misije u kojima morate provaliti u rezidenciju, postaviti videokamere i prisluškivače u telefon kad vas nitko ne vidi. To su ujedno i najteže misije, ali vrijedne svake minute igranja.

Kad završite svih 18 novih misija i još ih jednom odigrate u Lone Wolf modu, možete se priključiti na MPlayer ili na Zone i zaigrati preko Interneta. Ali, kako imamo prespore veze za takvo što, ne vjerujem da će to itko pokušati. Nisu samo loše veze krive što se Rouge Spear ne igra mnogo na Internetu, nego i loše napisan multiplayer. Neki ga uspoređuju s multiplayerom iz Unreala, a tko je god pokušao igrati Unreal u mreži, zna kako je to očajno izgledalo.

IMA LI LOŠIH STRANA?

Dakako da ima. Recimo, kad u treningu zaigrate terorist hunt i ne spustite se stubama, nego skočite u prizemlje vi i vaši ljudi, igra se smrzne i jedino pomaže reset. Meni osobno smetali su i tragovi što ih ostavljaju oružja. Izravan pogodak najjače snajperske puške kalibra 0.50 koja može ubiti više ljudi stojeli jedan iza drugoga ostavlja mali crveni trag, dok bi mu se u stvarnosti glava rasprsnula kao zrela lubenica. Ulazna rana je ista kao da ste čovjeka pogodili običnim malokalibarskim pištoljem, to me jako razočaralo.

AI je malo unaprijeđen (više se vaši suborci ne naguravaju uz vrata da ne biste mogli pogledati tko je unutra), ali se još uvijek dogodi da cijeli tim pogine zato jer jedan terorist stoji iza ugla i puca. Kao da ne vide da ljudi padaju mrtvi, nastavljaju dalje u sigurnu smrt. Neki put se čini da je AI gluh. Pucanj bez prigušivača, koji se čuje nekoliko kilometara u krug, oni jednostavno ne čuju. Nikakve reakcije nema. Jedino kad se bomba baci u blizinu, zaključe da nešto nije u redu i dotrče provjeriti što je. Takvi me propusti uvijek izlude.

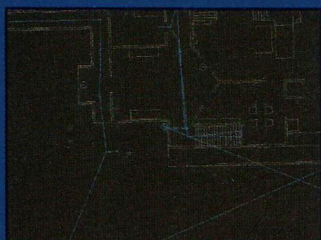
Teško je reći je li Rouge Spear dostajan nositi naslov nastavka. Makar i nije donio neka revolucionarna rješenja, možemo reći da je dobra igra i više nego solidan nastavak. Normalno da bi na AI-u trebalo još poraditi, ali i ovako je igra vrlo teška, teža od bilo koje u svom žanru. Zabave će biti dosta, ali trenutaka kad ćete poželjeti uninstalirati je još više. Poslušajte moj savjet, vrijedno ju je igrati i završiti.

KAKO OSTATI ŽIV I NEPRIMJEĆEN

U misijama gdje morate proći neopaženi najvažnije je poštivati waypointe. U tim misijama možete malo skrenuti s waypointa ako to situacija zahtijeva, a vaši su najveći prijatelji monitor, koji prati otkucaje srca i tako vam govori gdje su ljudi u krugu od nekoliko metara, i dalekozor (neki put u kombinaciji s night visionom). Strpljivost je ključna riječ, često ćete morati 5-10 minuta proučavati kako straža vrši ophodnju da biste mogli neopaženo projuriti u susjednu sobu (zatvarajte vrata za sobom, inače ste gotovi).



Snajper je dobro oružje, ima maksimalan zum (ovdje u kombinaciji s nigt visionom)



Uvećana taktička mapa u kombinaciji s monitorom za otkucaje srca



Dalekozor sa zumom daje vam dobar uvid u situaciju

ALTERNATIVNO

RAINBOW SIX: EAGLE WATCH
Mission pack za prvio dio igre. Odlična zabava.

HIDDEN & DANGEROUS
Rainow Six za vrijeme Drugog svjetskog rata.

OCJENA

Najbolja igra u svom žanru.

84%

Bolje ne može?

CLOSE COMBAT 4 BATTLE OF THE BULGE

Close Combat 4 se nastavlja na uspješnu seriju strategijskih igara iz Drugog svjetskog rata. Malo prije izlaska igre Hacker je dobio preview



U žaru bitke treba sačuvati živce

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Atomic Games
IZDAVAČ	Mindscape
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16MB
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64MB
3D PODRŠKA	Direct X
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DRUGI svjetski rat je epoha ratovanja koja se najviše iskorištavala u strategijama. To možemo zahvaliti velikom području ratovanja, šestogodišnjem trajanju, a ni broj država i snaga koje su bile umiješane nije zanemariv. Zbog toga je svaki proizvođač strategija barem jednom napravio strategiju s tom tematikom.

Dok neki proizvođači imaju samo jednu-dvije strategije koje se odnose na Drugi svjetski rat, Atomic Games su posvetili dobar dio svog «stvaralaštva» proizvodnji igara koje će govoriti o velikom sukobu sila diljem svijeta. Nakon svog serijala V For Victory, izbacili su i World At War, također serijal od tri nastavka. Baš po završetku posljednjeg, D-Day, Atomic Games je radio na novom projektu nazvanom Beyond Squad Leader u suradnji s Avalon Hillom. U to vrijeme počele su između njih neke trzavice i sve se završilo tako da je Atoomic Games našao novog izdavača, a taj novi izdavač je bio nitko drugi doli Microsoft. Tako je Beyond Squad Leader dobio novo ime, Close Combat, a sve ostalo pripada prošlosti.

Sad se ponavlja ista stvar; nakon tri nastavka Atomic Games je opet promijenio izdavača pa je na mjesto Microsofta došao Mindscape.

I TAKO ATOMIC PRIČA PRIČU

Radnja Close Combata 4 smještena je potkraj Drugog svjetskog rata, u posljedni mjesec 1944. godine. Saveznici su konačno shvatili da su Nijemci slomljeni i da bi ih trebalo pritisnuti i zatrti jednom zauvijek. Ali, na njihovo veliko čuđenje, Njemačka je organizirala svoje snage i lansirala protunapad na slabo branjenu Ardennesku šumu prijeteći razdvajanjem savezničkih snaga. Tom akcijom koju je Njemačka počela 16. prosinca 1944. stvoreno je veliko izbočenje u savezničkoj obrani (otud i naziv igre).

Vi ste ubačeni u akciju koja se odvijala u prva dva kritična tjedna njemačke ofenzive. Bačeni u rovove snalazit ćete se i taktizirati što bolje



Uvodni screen


Kreiranje kampanje


Planiranje prije početka



KAKO KOMBINIRATI

Svaki igrač ima svoju taktiku, ali najjednostavnije bi bilo da malo eksperimentirate s jedinicama te pokušate igrati i s Nijemcima i sa saveznicima. S Nijemcima je lakše jer njihovi teški tenkovi mogu samljeti većinu savezničkih. Najveći je problem kako natjerati vojnike u zgradama da izađu van; za to rabite dim, tj. klikate desnim klikom na jedinicu i s naredbom smoke zaprašite zgradu. Uspijeh je zajamčen.

▲ Pazite gdje stavljate zračnu potporu

▲ Povećana mapa

▲ Napredovanje kroz šumu zna biti sporo, ali štiti od dosega neprijateljske vatre

Panzeri nikad nisu bili tako dobri

znate jer se bitka ne odvija u nekim epskim razmjerima, nego imate nekoliko tenkova, pješaštvo te podršku topništva i zrakoplovstva (ako imate sreće).

Glavna strana Close Combata 4 je taktiziranje i pokušavanje da se ili napadne ili obrani što bolje svoj položaj uz što manje gubitaka. Obično vojnicima kojima zapovijedate brojnost ne seže dalje od satnije (uz pomoć oklopnih jedinica).Svaka naredba daje se pojedinačnoj jedinici, a masovni napadi su nepoznanica. Ali, za razliku od današnjih RTS-ova, Close Combat 4 se još uvijek oslanja na specifične karakteristike pojednih jedinica.Tako će u bitci odlučiti moral, snaga ili izdržljivost pojednaca jer neće se svaki put dogoditi da vojnici poslušaju vašu zapovijed. Što je moral niži, to će bježanje u panici biti češći odgovor na vaše zapovijedi.

Što se tiče grafike, Close Combat 4 neće iskoristiti sve vaše 3D ubrzivače i slične stvarčice. Bez obzira na to, jedinice su detaljno nacrtane, a teren je krasno dizajniran - kao da je napravljen prema stvarnim fotografijama iz zraka. Vide se čak izbočenja i udubljenje, što također možete iskoristiti te pokušati promijeniti tijek igre. Sve prepreke je malo teže izbijeći jer se kroz gustu šumu neće tako lako provući, a uvijek se može dogoditi da neprijatelj postavi zasjedu, što ne izgleda baš veselo.

Ni zvukovi nisu loše napravljeni. Tu su svi oblici puškaranja, zvukovi bazuka, bacača plamenova (Nijemci imaju odlična oružja) i sve ostalo lako i teško topništvo iz tog doba.

Postoji jedan detalj u igri koji mi se jako svidio, a to je traženje podrške od vašeg topništva ili zrakoplovstva. Možete zatražiti da vam sa sigurne udaljenosti topništvo raščisti put, ali to možete samo jednom iskoristiti. Ista stvar je sa zrakoplovima. To nisu nikakve procedure: načinite klik na ikonicu s crtežom topa ili zrakoplova te na mapu gdje se odvija bitka, pojavi se dimni signal i za par sekundi područje zaspe prijateljska vatra.

Sučelje je relativno jednostavno: u tri glavna izbornika možete saznati sve o bilo kojoj jedinici, dok desnim klikom na nju dobivate izbornik s naredbama. Ništa posebno, ništa komplicirano, baš onako kako treba biti.

KAMPANJE, ZARAĆENE STRANE I OSTALO

Close Combat 4, osim što nudi pojedine bitke i scenarije, nudi kampanje i operacije. Dok kod kampanja imamo goleme mape podijeljene na manja područja koja malo- pomalo zauzimate, operacije su poput malih kampanja koje se odvijaju na određenom prostoru i u određenom vremenu (obično u kratkom vremenskom razdoblju).

U kampanjama možete svoje jedinice micati iz jednog područja u drugo, ovisno o tome kako stoje sa zalihama, kakvo je vrijeme i mnogo drugih faktora. U tom dijelu, gdje raspoređujete jedinice, važno je znati kako rasporediti topovsku podršku jer je neki put uistinu teško razoriti veliki tenk iza zgrade. Zadaća savezničkog zapovjednika je što duže se održati na svojim položajima dok podrška ne stigne, a ako zapovijedate njemačkoj vojsci, najvažnije je što više napredovati i uništiti otpor saveznika.

Kad bilo koja neprijateljska jedinica dođe na područje koje zauzima vaša jedinica, borba je neizbježna. Svaki dio ima svoju mapu koja je već unaprijed određena tako da onaj efekat iznenađenja i slučajno generirane mape ne postoji.

Kod mapa, na više načina možete doći do pobjede. Najuvjerljivija je ona kad pobijete sve neprijateljske snage na mapi, ali da se ne biste previše mučili, na mapi su neke «kontrolne točke» (označene zastavicom, savezničkom ili njemačkom) pa ako ih osvojite i zadržite u svojoj vlasti dvije minute, odnosite pobjedu. Treći način završavanja mape je sklapanje primirja. Obično, kad je neka strana oslabljena, traži primirje; koji put se dogodi da su odnosi snaga takvi da nitko ne pobjeđuje, i primirje je jedini logični korak.

Close Combat 4 ima mnogo dobrih strana, ali ima i onih loših. Jedna od njih je inteligencija jedinica. Neki put kad pošaljete svoje oklopne jedinice u napad, one se prvo par puta okrenu oko svoje osi, onda se nabiju jedna na drugu i dok vi pokušavate raspetljeti klupko, neprijatelj dalekometnom paljbom uništava sve što mu se nađe na putu (to ste vi), a vi ne možete ništa jer jedan tenk zakriva liniju paljbe ostalim jednicama. Ali, ima još vremena, poprave li taj propust, konačni bi proizvod mogao imati zadovoljavajuću inteligenciju. ◀

DRUGI SVJETSKI RAT

Drugi svjetski rat trajao je od 1939. do 1945. Nakon invazije Njemačke na Poljsku svjetske su sile počele objavljivati rat Njemačkoj i uskoro je buknuo najveći sukob u povijesti.1. rujna 1939. proglašen je početak borbe protiv nacizma i fašizma koja će odnijeti stotine tisuća života. Nakon što je Njemačka poražena, otpor je pružio još jedino Japan. Nakon bacanja dviju atomskih bombi, 2. rujna 1945., Japan potpisuje bezuvjetnu predaju i time konačno završava Drugi svjetski rat.

▲ Simbol američke pobjede i snage

ALTERNATIVNO

THE LAST BLITZKRIEG
Jedna od posljednjih igara s ovom tematikom

CLOSE COMBAT SERIJAL
Pogledajte kakvi su pretodnici

OCJENA

Kad se sredi AI, bit će to odlična igra

80%

Povratak dinosaura

PANZER GENERAL ASSAULT 3D

Danas u vrijeme kad svi luduju za strategijama u realnom vrememnu, gdje koja programerska kuća se odlučuje na programirnje starih, dobrih i provjerenih turn based strategija.



Ok ovaj put sigurno osvajam, ma obećavam

Priprema je najbitniji dio svih operacija, a ja sam spreman

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	SSI
IZDAVAČ	Mindscape
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 64MB, 3D kartica 8 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 350, 64 MB, 3D kartica 16 MB
3D PODRŠKA	3DFX, D3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

DRUGI svjetski rat je nezaobilazna točka u životu jednog igrača strategija. Od Battle Islea preko starog Panzera dolazimo do novog i većeg Panzera. Nije pretjerano bolji od svojih prethonika, ali je ulašten tako da se sjaji i kad stavite naočale.

Iako sam pobornik turnbased strategija, jedan od serijala koji me je uvijek zaobilazio (ili ja njega) je Panzer General. Zašto? Zato što je uvijek nudio isto, neki spoj Battle Islea i nečeg što bi trebalo biti hard core strategija. No mora se priznati da je taj recept kod većine konzumenata (čitaj: igrača) upalio.

NOVI GENERAL

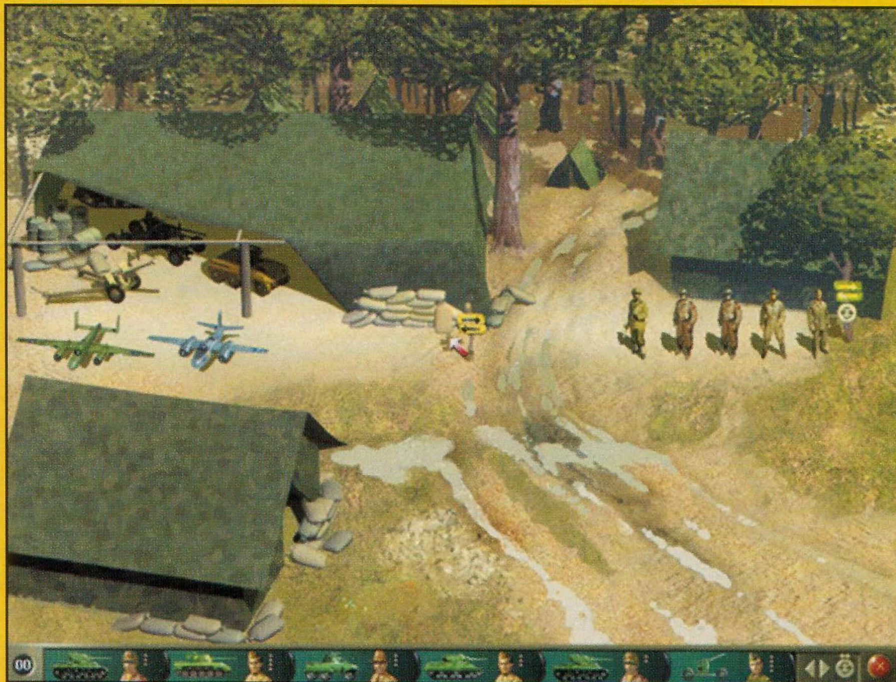
Novi Panzer nudi uistinu odličnu animaciju i grafiku s više od 200 animiranih jedinica i 20 različitih zapovjednika koji imaju različite unikatne sposobnosti. Tu je još i potpuni 3D svijet koji možete rotirati i gledati iz kojeg god vam kuta drago i sve·to s odličnim svjetlosnim efektima. Panzer General 3D vam još nudi 10 različitih borbenih zona koje uvjetuju različite vremenske i terenske uvjete tijekom borbe, što izravno utječe i na sam način borbe svakog stratega. Usto, u Panzeru imate više od 30 potpuno različitih misija koje bi vas trebale zakovati uz računalo, a ako vam ni to nije dovoljno, možete se spojiti u mrežu sa još 3 prijatelja boreći se zajedno ili jedan protiv drugoga.

STRATEŠKA ODLUKA

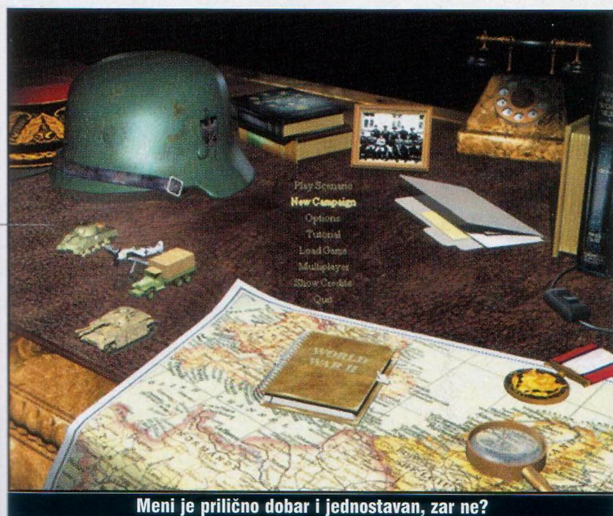
Da nije sve tako sjajno, prvi će uočiti nesretnici sa starijim računalima jer Panzer za zadovoljstvo koje nudi traži računalo s 64 MB rama, 8 MB rama na 3D grafičkoj kartici i najmanje 233 MHz-ova. Svatko

ŠAHISTI GENERALI

Mala zanimljivost vezana uz razne vojske i način obuke generala je u samom načinu njihove obuke. Dok zapadne vojske preferiraju zapovjednike i generale koji su za svoje činove puzali i bili s ljudima na bojištu, istočna škola je preferirala teorijsku izobrazbu svojih generala. Tako da su Rusi na primjer na svojoj vojnoj akademiji imali satove vojne taktike na kojima bi se proučavala djela starih strateških majsora iz Kine ali i iz ostalih djelova svijeta. A najzanimljivije u svemu tome jest da još i danas svi zapovjednici u Rusiji na akademiji imaju obavezn predmet šah, kako bi poboljšali način svojeg taktičkog razmišljanja.



I generali moraju to proći!



Meni je prilično dobar i jednostavan, zar ne?



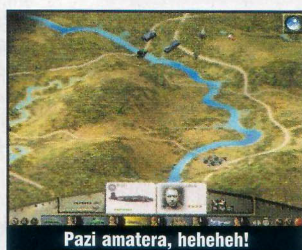
Zrakoplovstvo glavu čuva



Ok sad kad krenem, pa tko me može zaustavit?



Ovako, tko je sljedeći djećaci?



Pazi amatera, heheheh!

normalan će se zapitati je li vrijedan tolikog hardvera i ja iskreno moram reći, nije. Osim tog problema, drugih nema, igra je dobra i igriva. Nije Panzer General tip strategije u kojoj morate šahovski raspoređivati svoje poteze i jedinice, nego će biti ugodna razbibriga u nedjeljno poslijepodne. Ipak , najveći adut Panzera nije strateški element, nego vizualni.

Znate onu: koliko ljubitelja strategija, toliko ukusa? Tako vam je i s Panzerom, netko će ga voljeti, netko prezirati. Ali ostaje činjenica da je novi Panzer dostojno zamijenio svoje predhodnike, i sigurno će steći mnoge fanove u današnjoj 3D populaciji.

Soldiers don't like war, but it is a living"

ALTERNATIVNO

PANZER GENERAL 2
Stari panzer i danas ima svoje odane fanove. Jednostavnost je zasigurno bila najveći adut ovog naslova.

PERFECT GENERAL 2
Nastavak jednoe od najboljih i najpoznatijih strategija sa Amige, i dan danas je jedana od najboljih po mom mišljeju i najbolja turn based strategija.

OCJENA

Da nije tolikih hardverskih zahtjeva Panzer General 3D dobio bi sigurno veću ocijenu, inače sasvim uspjela turnbased strategija.

70%

deluxe promašaj!

INDEPENDENCE WAR DELUXE-DEFIANCE

Jedna od ponajboljih svemirskih simulacija probudila se u novom ruhu. Čini mi se da ću opet morati spominjati stanovite careve...



Naravno, efektne eksplozije nisu ni ovdje izostale...

Ovo je osnovni pogled na komandni most, gdje planirate svoje akcije i izdajete naredbe

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Particle Systems
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3Dfx
3D PODRŠKA	Glide
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

LJUBitelji svemirskih simulacija pamtit će 1998. U trenutku, na tržištu su se stali redati kvalitetni naslovi – *Wing Commander Prophecy, Freespace, Colony Wars*... Sve bolje od boljeg. Među njima bila je i jedna manje razvikana, ali vrlo kvalitetna igra koje se rado sjećaju poklonici "realnijih" svemirskih simulacija. Riječ je o *I-Waru* ili, u američkom izdanju, *Independence Waru* – iznimnoj igri koja vas je stavljala u zapovjedničku stolicu osrednje korvete *"Dreadnought"* klase. Bila je to mrcina od svojih 150 metara, dobro naoružana i smještena u svemir koji je poštivao osnovne zakone fizike pa je *Independence War* često proglašavan i prvom znanstvenofantastičnom simulacijom.

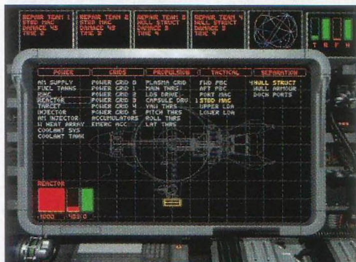
Priča je pratila zbivanja na prijelazu 23. i 24. stoljeća, kad se čovječanstvo ponovno našlo u strahovitom građanskom (svemirskom) ratu. Zaraćene strane bile su *Commonwealth* (njegova mornarica), predstavnik službenih zemaljskih vlasti ili, općenito, bad guys, te *Indies*, simpatični pobunjenici brodova išaranih grafitima koje su sačinjavali otpadnici i bivši kolonisti nezadovoljni zemaljskim režimom. Priča je bila jedna od najjačih strana igre. Zbog maratonskog 14-minutnog introa i vrhunskih sekvenci između ili unutar misija, imali ste osjećaj da se nalazite usred svemirske avanture, a ne simulacije. Istina, avanturu ste mogli slijediti samo ako ste svladali prilično težak letni dio. On je zahtijevao učenje potpuno novog stila letenja i upravljanja u svemiru, ali je rezultat opravdavao svaku prolivenu kaplju znoja. Osnovna je razlika bila u tomu što vaš brod konačno nije imao ni agilnost ni jednostavnost upravljanja nalik svemirskom lovcu (veliki propust *Starfleet Academya*). Ondje ste stvarno osjećali da upravljate teškom brodicom koja mora itekako oprezno manevrirati i rabiti svoju obranu i oružja želi li proći kroz misiju u jednom komadu. *Independence War* je predstavljao nešto sasvim novo i vrlo traženo – pravu simulaciju letenja ili, bolje, upravljanja kapitalnim svemirskim brodom!

DEFIANCE, ŠTO JE TO?

Možda se pitate zašto toliko trubim o starom izdanju *I-Wara*? Eh, vrijeme je da s hvalospjeva prijeđem na tužnu istinu. Toliko napisa o origi-



Zanimljivo je da tijekom igre uopće nema glazbe, čime je postignuta još bolja atmosfera jer tijekom igranja čujete samo zvukove kojekakvih uređaja ili računala. Osjećaj nazočnosti je potpun


Već bi vam ovaj izbornik za popravljanje štete nakon borbe trebao reći dovoljno o složenosti igre


Navigacija i oružani sustavi su mjesta gdje ćete provoditi najviše vremena

Mogli smo pričati o re-makeu godine, igri desetljeća... No, zahvaljujući proizvođačevoj lijenosti, možemo pričati samo o promašenoj prilici godine!

nalu je stoga što ovo deluxe izdanje nije ništa drugo doli stara igra zapakirana u novu kutiju s dodatnom kratkom kampanjom. Da, jedina novina bit će 18 novih misija koje sada možete igrati iz perspektive pobunjenika – Indiesa. Njih ćete proći za nekoliko sati jer su znatno jednostavnije nego one stare, pitajući se tko vas je nagovorio da ovu igru skinete s police. A što je s pričom? pitate se. Pa, nećete otkriti bogzna što novo. Animacije su i opet na visini, ali zar je to dosta? Ideja da se okušamo i u ulozi druge strane nije baš originalna, sve smo to već vidjeli u *TIE-Fighteru*, a i u *Colony Warsu* 2. Riječju, proizvođač se nije potrudio razveseliti nas baš ni sa čime. Potpuno je neoprostivo što nije uključena makar Direct 3D podrška kako bi u svoj divoti ove igre uživali i oni bez 3Dfx kartica. (igra čak neće prepoznati ni dva voodooa u SLI modu!?). Ovako, imate li bilo kakvu drugu kartu, morat ćete igrati u softverskoj varijanti. Užas!

Savjetovati vam da kupite igru ili ne? Ako vas ovakve igre zanimaju, vjerojatno ste *Independence War* već kupili i odigrali. Ako ipak niste, još uvijek nije kasno. No, mogli biste se suočiti s hardverskim problemima. Tko još ima stare Voodoo 1 i 2 kartice s kojima igra najbolje radi? Patcheva za Direct 3D sasvim sigurno neće biti, tako da će velik dio publike ostati prikraćen. U neku ruku, to je velika šteta jer je igra stvarno dobra ili je, bolje rečeno, bila dobra prije godinu dana. Da su ljudi iz *Particle Systemsa* imali više sluha, mogli su poraditi na tehničkom usavršavanju ili barem izdati Defiance kao mission disk. Tada bismo sasvim sigurno lakše odvojili potrebnu svotu koja bi, s obzirom na cijene ostalih mission diskova, bila zasigurno manja. Ovako, zašto bismo ponovno kupovali istu igru?

ALTERNATIVNO

STARFLEET ACADEMY
Još jedan pokušaj simuliranja letenja velikim svemirskim brodom, i to u Star Trek maniri. Alternativa jest, ali prilično loša ako od "velikog" broda ne očekujete agilnost X-Winga.

STAR COMMAND
Za razliku od svog prethodnika, ovo je jedna od ponajboljih simulacija borbe kapitalnim brodovima. No, zbog isključivo vanjskog pogleda na brod bez mogućnosti gledanja iz prvog lica, ovaj se naslov možda neće dopasti tvrdokornim kapetanima.

X-WING ALLIANCE
Želite li iskusiti pravu svemirsku borbu, zaboravite na kapitalce; skočite u svoj X-Wing i počnite skidati te bijedne TIE Fightere...

OCJENA

Zašto bi netko ponovno kupio jednu te istu igru, tehnički već zastarjelu, zbog nekoliko novih misija?

59%

Druga sreća

NASCAR REVOLUTION SE

Dok je u Americi ovaj sport vrlo popularan, do nas dopire samo preko brojnih elekroničkih verzija, ali ni njima ne uspijeva osvojiti veći broj poklonika



Podgled iz auta je najružniji, ujedno i najsporiji

Eksterni pogled na vozilo daje najbolji pregled situacije

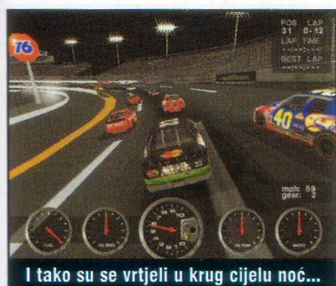
PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Stormfront Studios
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, serial
PLATFORME	PC, PSX

U posljednje je vrijeme prava poplava različitih simulacija utrka. Naizgled, mnogo je pravaca, no svi se mogu podijeliti u dvije skupine: arkadne (akcijske) utrke i simulacije. EA Sports ima nešto drugačiju definiciju simulacije. Da ukratko citiram njihov FAQ, Nascar Revolution je dizajniran da pruži igračima jednak stupanj slobode u biranju načina prolaženje staze kao i njihovi stvarni uzori. Igra je dobro uravnotežena između borbe s fizikom i borbe s konkurencijom. Ovako napravljena mogla bi se svidjeti širem krugu igrača.

Drugim riječima, igra nije ni simulacija ni arkada, iako bi EA volio da se zove simulacija. No, počnimo od početka. Kao što je i za očekivati od EA igara, prezentacija je na nivou. Na početku vas dočeka efektna intro animacija. Auti su dobro modelirani, detaljni i ušminkani do sjaja. Šteta se očituje na mnogo načina, lete komadići šasije, retrovizori pa i cijele haube. Staze su jednostavne, ali lijepo napravljene. Optimalna putanja je diskretno naznačena tamnijim asfaltom iako to i nije teško naučiti zbog jednostavnosti staza. Dovoljno je promatrati protivnička vozila. Mehaničari su animirani i dobro izgledaju. Tragovi guma na stazi ostaju još dugo nakon što su napravljeni, a grebanje auto uza zid ostavlja male mrlje boje na zidu. Jedino, po mom mišljenju, nema dovoljno dima kad se dogodi neki sudar. Toliko o najboljem dijelu igre, tj. grafici.


I tako su se vrtjeli u krug cijelu noć...


I još jedan pogled na auto


He, he, ja sam ovo uzrokovao

UOvaj tip utrka uvjerljivo vodi kao utrke s najčešćim i najspektakularnijim sudarima

GLAD ZA SILIKONOM

Prvi problem se javlja nemate li dostatan hardver da pokrene svu tu silu šminkerskih efekata. Minimalnu konfiguraciju koju navodi proizvođač možete odmah zaboraviti. Kao pravi minimum za normalno i ugodno igranje je procesor na 300MHz, 64 MB rama i neka novija kartica (TNT jedinica pa naviše). Čak i tada, igrači s nekom od Voodoo kartica će dodatno izgubiti na brzini, vjerojatno zbog loše implementacije Glidea. Igra će se još dodatno usporiti stavite li na pogled iz auta. Iako preferiram taj pogled jer je tako realističnije, u ovom slučaju odlučio sam se za pogled izvana jer, osim što usporava, i izgleda očajno. Da situacija bude još gora, ako brzina spadne ispod određene razine, igra usporava sat i prebacuje se u slow-motion ?!? U teoriji, ovo bi trebalo dati igračima bolje šanse da održe stvar pod kontrolom kad računalo ne može sustići zahtjeve, ali u praksi to usporavanje vremena zadaje više problema nego što ih rješava.

Sljedeća točka razmatranja – zvučna podrška. Zvuk V8 motora se pokušava opisati matematičkim modelom i u tome prilično uspijeva. Opet, zvuk nije potpuno realističan. Zašto nisu mogli napraviti odličan zvuk kao u Grand Prix Legendsu, ostaje neriješeno. Vaš suvozač (spoter) s vremena na vrijeme grakne nešto u stilu “stay high” ili “clear low” dok se približavate zavoju. Napomene su uglavnom korisne, pogotovo ako je neka gužva ispred vas (a to se događa često), ali samo će vas vaši brzi refleksi izvući iz nezgodnih situacija. EA je unajmio i par profesionalnih komentatora, Boba Jenkinsa i Nascar veterana Bennyja Parsonsa. Iako im je glas dobro snimljen, komentari se prečesto ponavljaju i ne nude previše korisnih informacija.

A sad i objašnje za ono SE u naslovu igre. Pretpostavljam da je to skraćenica od *second edition*, ali zapravo je riječ samo o verziji 1.03. Original, prvotna verzija je izašla negdje u proljeće ali je bila prepuna grešaka da je nije bilo vrijedno ni opisati. Vjerojatno bi dobila oko 40%. Gotovo je nevjerojatno da su mogli izdati tako nedovršenu igru. Do ove verzije nabrojano je tridesetak većih ispravki, a možete misliti koliko je bilo onih manjih. Tek sada možemo govoriti o nekom gotovom proizvodu iako se već najavljuje i patch na verziju 1.04 koji bi trebao donijeti i igranje preko Interneta. Sumnjam da ćete ondje naći nekog hrvatskog igrača, ali da ćete naći nekog Amera, u to sam siguran.

I baš kad mislim popljuvati igru, dogodi se da u nekim slučajevima, na nekim stazama, kad se svi planeti poklope u određenu kombinaciju, okusim ono što su autori htjeli postići. U takvim situacijama, igra postane odlična. Krug za krugom borim se za još jedno mjesto do vrha. Samo još jednom, samo još jedna staza ... Šteta. Igra je mogla biti odlična igra ali su prerano izdavanje, pa onda i brojne zakrpe učinili svoje.

ALTERNATIVNO

NASCAR RACING 3
Igra opisana u prošlom broju, odlična simulacija, ali samo za one s debelim živcima.

NEED FOR SPEED 4
Tematski se razlikuje od ove igre, ali nivo simulacije/arkade je gotovo isti. I staze su zanimljivije.

OCJENA

Ovalne staze i hardverska zahtjevnost će odbiti mnoge igrače od ove igre.

70%

Strategija na vašem stolu
CHESSMASTER 7000

Šah i je možda najraširenija društvena igra, htjeli to priznati ili ne. A zašto? Što li je tajna uspjeha te igre?



Eh sad još da mi je i dobit ovu partiju. Barem jednu

Eh da su barem zlatne, Koliko bi love dobio samo za pijuna eh?

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO	
PROIZVOĐAČ	The Learning Company
IZDAVAČ	Mindscape
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, 4MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII233, 32MB, 4MB SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet, zajedno
PLATFORME	PC

Ljudi iz The Learning Company ne znaju, čini se, kad je dosta s razvojem softvera. Naime, i nakon 12 godina programiranja, redovito izdaju nove i jače šahovske program. I to svaki put vrlo kvalitetno. Kad pogledate Chessmaster 7000, voljeli šah ili ne, priznat ćete da je dobar.

Dakle, što čini šah toliko raširenim i popularnim. Prvo, vjerojatno to što pravila nisu pretjerano teška i što ih i djeca u najranijoj dobi mogu naučiti. Drugo, to što šah nudi bezbroj različitih situacija i kombinacija u kojima se možete naći igrajući. Ima nešto i u intelektualnom zadovoljstvu kad odigrate partiju šaha s prijateljem i ustanete kao pobjednik ili osjetite ponos poslije nekog "brilijantnog" poteza. U svakom slučaju, čak i ako mislite da je šah dosadan, možda vas najnoviji Chessmaster uvjeri u suprotno.

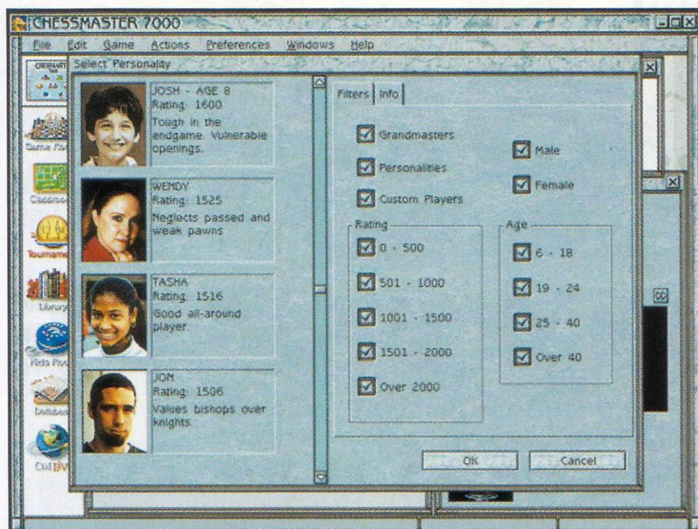
Koncentracija i strpljenje su neodvojivi dio šaha!

VARIJACIJE

Šahovski programi se mogu generalno podijeliti u dvije kategorije: dobri i loši. Chessmaster je svakako u prvoj. On vam nudi mogućnost igre protiv velikog broja protivnika koji imaju svoje mane i vrline, ali što je najbolje, vi uvijek možete izabrati protivnika koji vam je baš po mjeri. Chessmaster sadrži 80 različitih protivnika na nižim razinama, ali i 35 majstora protiv kojih će vaše strateške sposobnosti najboje doći do izražaja. Osim toga, Chessmaster ima classroom opciju koja vas uvodi u posebno napravljene tutorijale koji vam pomažu u svladavanju osnovnih ali i naprednih tehnika igranja šaha, a osim toga, nude vam i mogućnost usavršavanja novih i nadogradnju starih znanja u ovom polju. U sekciji pod imenom Library naći ćete neke od najpoznatijih partija svih vremena, s posebnom anotacijom od velikih majstora koji su komentirali te mečeve i tako omogućili slabijim igračima dodatno usavršavanje. I da slučajno tu ne bi bio kraj, tu je još i baza podataka s više od petsto tisuća partija iz koje vaši protivnici vuku poteze.

TKO DOBIJE, PRIČAT ĆE!

Među ostalim opcijama, tu su i četiri osnovna tipa igranja: vježba bez rejtinga, pa turniri i rejtingirane partije, te igra na Internetu protiv nekog drugog šahovskog maga negdje u bespućima našeg planeta. Osim brda opcija za koje će vam trebati neko vrijeme da ih



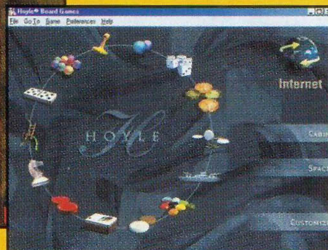
Ovaj josh u vrhu je obrisao pod samnom, ko bi reko da ima 8. Pih i ta današnja mladež

ŠAHOVI NA NET-U

Teško mi je uopće i zamisliti bilo koji igrački srvis na internetu danas a da nema šah uključen u sebe. WON, YAHOO i drugi odmah su pokrenuli svoje šahovske servere, a osim toga na net-u postoje deseci raznolikih programa za učenje šaha koje je moguće skinuti sa bilo kojeg imalo većeg web directory-ja. Pa prema tome, šahovki entuzijasti naprijed.



Eh Morice, ti si zadnja rupa na svirali



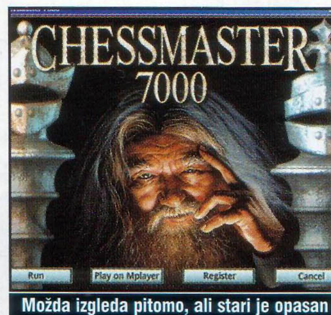
Danas ti online servisi djeluju sasvim pristojno, zar ne?



Ovo je nešto u mom rangu



Meni je oskudan, ali stvarno funkcionalan



Možda izgleda pitomo, ali stari je opasan

svladate, Chessmaster ima i odličnu grafiku s fantastično bogatim izborom različitih prikaza, kutova, boja i oblika figura i ploče. Vašu igru prati dobar i nenapadan zvuk dajući lijep i ugodan osjećaj tijekom igranja.

Chessmaster 7000 je odličan šahovski paket, preporučujem ga svakome tko barem povremeno dobije želju igrati šah. Bit će vam i više nego dovoljan da zadovoljite svoju glad za znanjem, pobjedama i zadovoljstvom koje vam šah pričinja.

ALTERNATIVNO

K-CHESS
Najbolji shareware šahovski program, koji objedinjuje jednostavnost izvedbe sa kompleksnošću svojeg enginea.

BATTLE CHESS
Zaboravljeni dinosaur koji i dan danas izgleda interesantno. Možda i jedini razlog zašto pola mojih prijatelja igra šah.

OCJENA

Chessmaster 7000 je odličan proizvod i da nije usko vezan uz ljude koji vole šah dobio bi i ocijenu 95%. U svakom slučaju preporučujem ga svima.

80%

Nikako da stanu!

HEROES 3 ARMAGEDDON BLADE

Ovo je veliki dan za sve okorjele fantazijske strategaše, stoga, radujte se narodi!



Mnogobrojne nove kampanje...

Ovdje ćete pregledavati sve nove artifakte koje ste dobili u ovom packu

Potpuno novi grad u Heroes univerzumu. Uživajte!

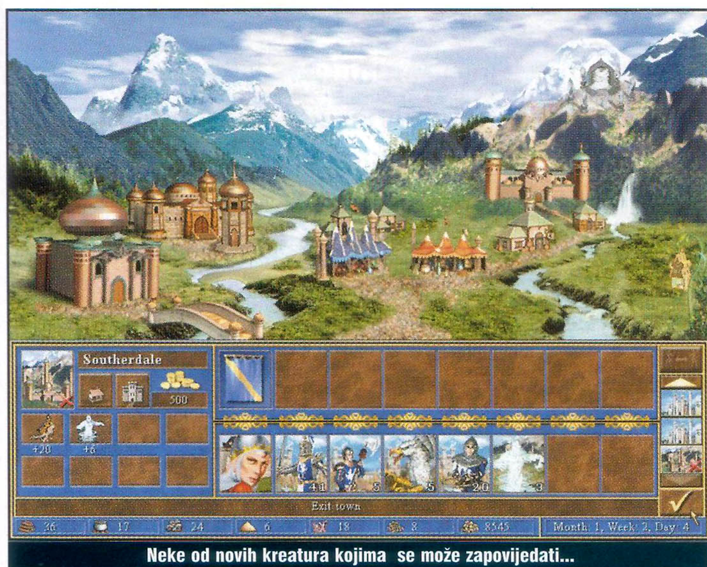
PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO	
PROIZVOĐAČ	New World Computing
IZDAVAČ	3DO
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P2/266, 64MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

IMAM osjećaj da su zaposlenici New World Computinga zapravo nemrtve zombijske kreature koje ne piju, ne jedu, ne dišu, ne smiju se i ne žive, nego rade 24 sata na dan. Kako drugačije objasniti hiperprodukciju tog razvojnog tima koji nas svako malo obraduje novim nastavkom popularne Might And Magic franšize, bilo u izvornom ili RTS obliku. Pa, čovječe Božji, nije prošlo ni dva mjeseca otkako su izdali Might And Magic 7, za koji im stvarno skidam kapu, a ni posljednji nastavak Heroesa još se nije usmrdio. Osim samih igara, dotične zombolike aždaje kao na pokretnoj traci štancaju i različite *mission packove, golden editione* i sl. o kojima je već u nekoliko prigoda bilo riječi. Kompjutoraški puk još se nije navikao ni na Heroese 3, koji zbog svoje kompleksnosti i dubine doista zahtijevaju studiozno i podože igranja, a evo nam ih opet s novim dodatkom!?

IT S MAGIC!

Što bih vam mogao reći o igri koja mi je pod nosom? Ovako... Kad je o mission packovima riječ, ovo je kapitalni primjerak u svojoj klasi i vrlo dobar primjer svim drugim softverskim kućama kako se to zapravo radi. Dok bi se svaka druga provukla tek s dvama-trima novim kampanjama, na brzinu sklepanom pričicom i nikakvim ugođajem, New World Computing se doista potrudio i napravio nešto! Naime, ako kupite ekspanziju za *Heroje, dio treći* (napomena, morate ih već imati instalirane), dobit ćete obilje novog strategijskog materijala za koji se vidi da je rađen za prave entuzijaste. Divljenje spram ovog bisera svakako treba početi od odličnog FMV uvoda koji nije tek brže-bolje nakalemljen ne bi li se ljude navuklo i zgrabila se lova, nego je



Neke od novih kreatura kojima se može zapovijedati...


U borbama ćete se dobrano namučiti!


Mape su krcate svim i svačim

'Ko voli, nek' izvoli!

izveden brižljivo i s ljubavlju kao i u originalnoj igri. Dalje, tu su i brojne kampanje (oko 5 komada) sa svojim zasebnim pričama od kojih je jedna i ona naslovna. Stvarno nemam volje prepričavati cijelu fabulu, bit će dovoljno spomenuti da se i dalje sve odigrava u godinama razrađivanom M&M svijetu čijim će ljubiteljima nazivlja poput Erathie, Nighnona, Brakadske pustinje i sl. biti i te kako poznata i draga. Pohvalno je što kampanje nisu rađene po načelu "ovo je samo način da vam ispraznimo novčanik", nego su vrlo intrigantne, u misijama se isprepliću različite priče, svako malo se događaju neočekivani obrati i slično pa ćete doista steći dojam da niste uzalud potrošili novac. Osim kampanja, tu su i hrpetine single player misija već standardnih za ovaj serijal i o njima se nema bogzna što reći. Jedna napomena: ako se netko misli pohlepno baciti na ovaj komadić softvera, a prije toga nije odigrao *trojku* barem do polovice, uzalud mu trud. Vidite, ovaj je paket namijenjem ponajprije onima koji se s pravom mogu zvati majstorima Heroja jer i prve, mislili biste i najlakše, misije igrača bacaju posred *medium* mapa na *hard settings* nivou. Da, da, ako niste izvježbani u ovom fantazijskom serijalu, lijepe animacije i još ljepša grafika neće vam biti od velike utjehe kad isfrustrirani težinom razbijete vlastiti monitor. No dobro, to su ipak moje impresije, tko zna, možda sam u strategijama gubitnik kakvog nema nadaleko... Što je još novo? Pa, neki grafički detalji, sva sila friških artefakata i pokoji još neviđeni grad. Sve u svemu, dosta da čovjeka zadrži i hipnotički zalijepi do kasnih noćnih sati. Kupiti ili ne? Ha, ništa lakše; tko je već odavna omađijan čarobnim Heroes svijetom, njemu nemam što mudrovati! Ako ste pak pridošlica u ovu vilinsku rapsodiju mašte, morate imati trojku da biste mogli zaigrati ovaj *mission pack*, stoga vam savjetujem da je prvo prijeđete do kraja, pa ako čak i nakon toga na samo spominjanje njenog imena vašim tijelom prođu ugodni trnci, nemate što čekati i razmišljati!

ALTERNATIVNO

HEROES

Dakako, Heroes1, Heroes2 i Heroes3!

OCJENA

Odličan mission disk krcat različitim sadržajima koji će obradoviti svakog okorjelog Heroes igrača!

85%

Brzo, brže ...
GP 500

Nova motoutrka Micoprosea mnogo obećava, (uostalom, kao i sve nove igre), ali nije uvijek lako ispuniti obećanja



Nije da se hvalim, ali eto ...

Još par centimetara i strugali biste licem po asfaltu. Ne pokušavajte ovo s motorom na pravim ulicama

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII266, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, direct
PLATFORME	PC

NAKON nekoliko mjeseci stigla nam je još jedna motoutrka. Microprose je već dokazao da je stručnjak za simulacije Formule 1 koje se obično svrstavaju u sam vrh ponude. Svoje iskustvo sada pokušava prenijeti u simulacije motociklističkih utrka i ako vas zanima kako je to ispalo, čitajte dalje!

Što se očekuje od jedne simulacije motoutrka? Ponajprije, dobro odsimulirana fizika jer ona najviše utječe na igrivost, potom lijepa grafika i dobar zvuk koji nam trebaju dočarati odsimulirani svijet i na kraju stvarni podaci o igračima i stazama da bismo se što bolje uživjeli u ulogu vozača. Za potonje se ne morate brinuti, autori su kupili službenu licencu od motosaveza za 1998. FIM 500cc Motorcycle sezonu. Na putu do vrha i vječne slave borit ćete se protiv pravih asova kao što su Alex Criville, Alexandre Barros, Mick Doohan i John Kocinski. Tko prati utrke jamačno je čuo za njih, ostali neka se ne brinu; za sva 23 vozača postoji kratki info, gdje mogu saznati sve o njima i poslije glumiti stručnjake za ovaj sport.

SIMULACIJA ZA ASOVE

Da ne bih odmah pokopao igru, počet ću s njenim dobrim stranama. Kao što možemo i očekivati od Microprosea, simulacija utrke, dakle fizika i ponašanje motora pri vožnji je dobro napravljeno. Na raspolaganju su vam dva nivoa težine: *arcade* i *simulation*. Iako je simulacija osnovna (default) postavka, vjerujem da će većina ljudi odlučiti za arkadu. Simulacija je samo za one najvještije, s debelim živcima i mnogo slobodnog vremena. Po mom mišljenju, kad GP500 stavite na nivo simulacije, igra prestaje biti zabavna. Primjerice, kad igrate u arkadnom modu, vozač će se automatski naginjati, ali kad je igrate kao simulaciju, morate ga sami naginjati jer će inače pasti gotovo u svakom zavoju. Dakako, sve pohvale za inovativnost jer još nisam ni u jednoj igri vidio da možete naginjati vozača, i to u sva četiri smjera. Za to je, dakako, potrebna visoka koncentracija i koordinacija ruku jer ćete morati upravljati s objema ako nemate *hat* na joysticku. Najteže je ako upravljate samo tipkovnicom (što se inače na preporučuje za utrke, pogotovo ne za motoutrke) jer desnom rukom određujete smijer vožnje, a s lijevom se naginjete. Pa što onda? Problem je što držite suprotan smjer, ako skrećete udesno, naginjete se ulijevo, što zna biti zbunjujuće za vaše ruke, barem u početku. Naravno, sve ovo treba izvoditi u točno određeno vrijeme jer simulator ne oprašta greške. Ako pogriješite, razgledavat ćete okoliš i vježbati gimnastiku (premet, salto, kotrljanje i druge atraktivne poteze za publiku). Dobro, ostavimo simulator za robote i "prave vozače" i


Ako ste zaboravili gdje je rikverc, iz ove se situacije izlazi samo restartom



O svakoj stazi možete dobiti kratki info i nekoliko savjeta za bolji rezultat


Na startu se najlakše osvajaju pozicije, ali budite oprezni, na startu se i najlakše pada



Ovakvih situacija će biti najviše na početku, dok se ne uhodate

Nakon nekoliko sati možda uspijete prijeći stazu bez ijednog pada

vratimo se u arkadni mod. Nemojte ga odmah podcijeniti jer zapravo i ne zaslužuje ime arkade, koje u drugim utrkama označava utrku za djecicu. I u ovom ćete se modu pomučiti prije nego što počnete voziti krugove (bolje reći, zavoje) bez padova. Fizika je još uvijek na nivou: skrenete li na travu, stražnji dio će vam zaplesati lijevo-desno, što znači da ćete razgledavati prirodu izbliza. Ako ubrzate dovoljno brzo i ako ste na ravnini ili, još bolje, na blagom usponu, prednji dio će se podići, što izgleda dosta atraktivno. Samo pazite da se ne biste previše podigli i prevrnuli unatraške. Ako ste početnik, za normalnu vožnju će vam trebati par sati vježbanja da se naviknete na sve karakteristike odsimuliranog svijeta. Sve mi izgleda realistično osim jednog dijela - kočenja. U ovoj igri trebe kočiti mnogo prije nego u ostalima - i sam sam u početku često završavao u zaštitnom zidu načinjenom od guma jer sam prebrzo uletio u zavoj. Na sreću, postoji jedan crveni indikator (možete ga i isključiti) koji vam govori kad treba kočiti (iako ne uvijek točno). Budući da se nikad nisam vozio na 500cc motoru, ne znam kako se pravi motor ponaša, ali ako oni tvrde da je s njima radio Kenny Roberts Jr i njegov tim mehaničara, neka im bude. Od boljih strana igre moram spomenuti i odličan info o stazama gdje, vozeći se stazom, dobivate savjete kako proći zavoj, gdje ubrzati, gdje usporiti i sl. Ovo može biti korisno i za druge igre u kojima se vozite na ovakvim stazama. Kao što sam rekao, igra ima i loših strana. Najviše me razočarala grafika . Motori i vozači su napravljeni odlično, ali objekti i prostor uza stazu su u najboljem slučaju prosječni. Nisu loši, ali nakon onog što su ponudili SBK World Championship i pogotovo Castrol Honda SBK 200, igra kaska za konkurencijom. Druga zamjerka je zvuk s naglaskom na zvuku motora. Od ovakvih zvijerki s 500cc očekujete snažni zvuk koji će vas prodrmati, a dobili smo zvuk miksera. Igra je testirana uz kvalitetan subwoofer, da ne biste pomislili kako je stvar u zvučnicima. Većih zamjerki zapravo nemamo. Grafika i zvuk su bitni ali je igrivost ono što igru čini dobrom. Problem je jedino što su već izašle dvije odlične simulacije koje su ljubitelji motora vjerojatno već nabavili. Ako još niste kupili nijednu, preporučujem konkurenciju (pod alternativno).

ALTERNATIVNO

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000
Izašla je prije tri mjeseca i još uvijek se dobro drži. Dobra grafika, zanimljive staze i dobra konfigurabilnost.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
I ova je igra još uvijek bolja od opisane iako je prošlo više od pola godine od njenog izlaska. Dovoljno je reći Electronic Arts.

EUROSPORT
Na ovom programu ćete često naći svakojake utrke. Motrite pozorno i možda nešto naučite.

OCJENA

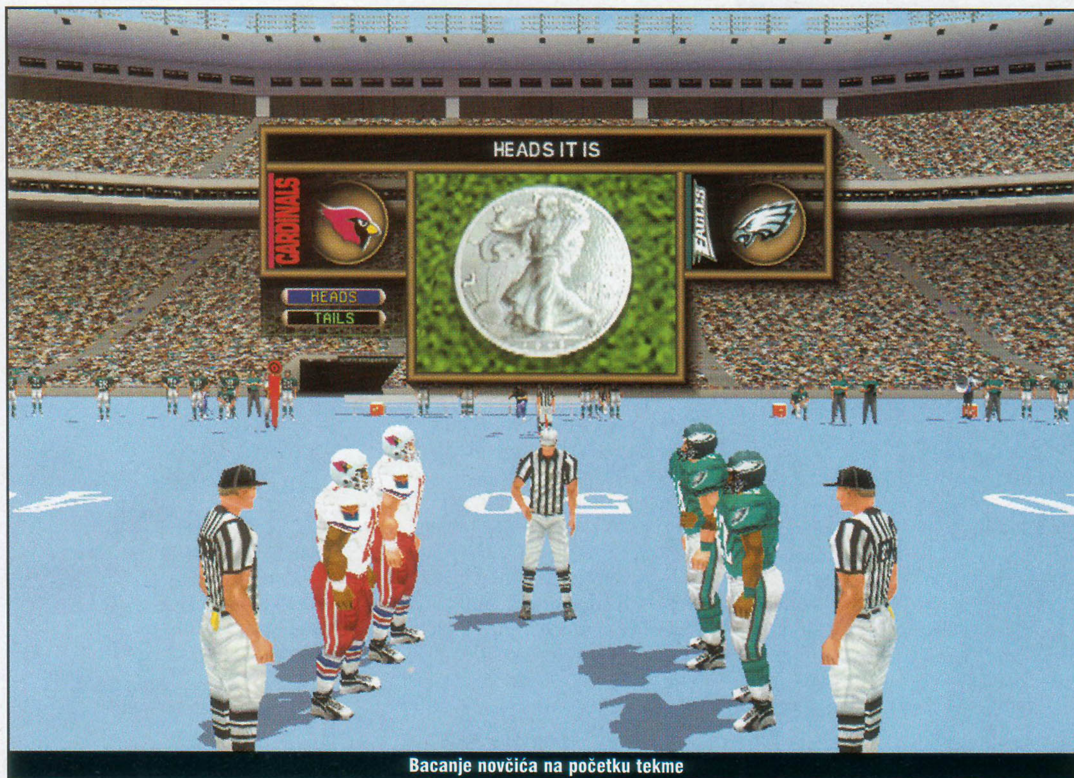
Dobra simulaciju je nažalost pokvarila osrednja grafika, ali je igra još uvijek vrlo dobra.

80%

EA sports it's in the game!

MADDEN NFL 2000

NFL je igra koju kod nas neće mnogi dočekati s oduševljenjem. Zašto? Jer je to simulacija američkog nogometa



Bacanje novčića na početku tekme


Odabir strategije napada ili obrane zna biti prilično važan



Najpoznatije tekme NFL-a koje možete odigrati

Mislio sam da EA ne može izdati lošu igru. Krivo sam mislio

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Tiburon
IZDAVAČ	EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 32 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FOOTBALL PRO
Malo starija Sierrina igra koja je bila odličan pokazatelj kako NFL treba izgledati

NA početku odmah priznajem, nisam baš neki ljubitelj američkog nogometa. Ruku na srce, mislim da je takvih kod nas manje nego bezgrešnih u paklu. Ali kad igra ima veze s EA Sportsom, onda moramo dvaput razmisliti prije nego išta kažemo.

Pokrenuvši Madden NFL 2000, mislio sam da mi je pola računala otkazalo.U izbornicima sam morao rabiti neke čudne kombinacije miša i tipkovnice i kad sam se na kraju probio do same igre, sve je izgledalo kao da mi je 3D kartica otkazala: sve je izgledalo kao da je napravljeno prije godinu-dvije, teksture su bile zamuljane, likovi čudni, pomalo kockasti, a i fizički je model izgledao kao da su se programeri pošteno drogirali kad su ga radili.


Sređivanje stvari za Maddenov izazov

Grehota je početi recenziju s pokudama, ali kad vas nešto iritira, morate to spomenuti. Na ovoj se igri točno vidi da je paralelno razvijana i za konzole i za PC. Baš zbog toga su izbornici tako napravljeni da ih možete najlakše rabiti ako imate gamepad, a što se tiče grafike, ni tu baš nije najblistavija priča.S maksimalnim efektima igra izgleda očajno.Možda sam postao prerazmažen, ali kako može igra nositi u svom nazivu brojku 2000 ako nema i grafiku za tu veliku godinu (inače 21. st. počinje 2001. godine, ali mi volimo slaviti okrugle brojke).

Sada kad smo popljuvali igru, potražimo njene dobre strane.

GOOD OR BAD OR HAPPY OR SAD.....

Ako je EA Sports znao išta napraviti, to je bio uvod. Sjetite se samo FIFE i NHL-a, to je bila milina za gledati. Tako je i u Maddenu, uvod je odličan, odmah vas zapali. Uvodna rap



Objašnjenja kako raditi s izbornica

stvar koju izvodi Ludicrus je odlična i savršeno se poklapa s akcijom koja se prikazuje. Kad završi uvod, dočekuje vas fantastično dizajniran izbornik ispod kojeg svira hip-hop-/techno glazba (jedini je problem kad trebate nešto izabrati).

Zvukovi u igri nisu ni tako loši: ono stenjanje igrača nakon što protrče 15 jardi ili kad se gomila pobaca na jadnička od 140 kilograma koji ima loptu - uvjerljivo i dobro snimljano.

Mali je problem s play-by-play komentarima koje daju Pat Summerall i John Madden (po njemu je i igra dobila ime).Kad slušate komentare, točno se osjeća da nema one napetosti u glasu, onog očekivanja, nego je to jednostavno čitanje teksta kojeg su se morali riješiti što prije. Nije sve crno, ima tu i guba stvari. Znate kad gledate nešto na Eurosportu i kad komentator oslovi igrača po imenu kao da su si dobri od djetinjstva i nešto kaže za njega? Tako i Madden koji put zna komentirati, što unosi neku privlačnost.

Što se AI tiče, ne znam kako bih ga opisao. Nije teško biti pametan kad na jednog jadnika juriša horda, lako ga je onda satrti u prah. Nije da je nešto nemoguće ili teško, uvijek se tu može odgurnuti nekoga ili naglo skrenuti gledajući kako je obrambeni igrač zaorao prašinu.

Svijetla točka igre su kretnje i komentari igrača kad se napravi neki dobar potez. Zgodno je gledati diva od dva metra i 130 kilograma mišićne mase kako se dere na vas nakon dobre obrane ili veselje nakon touchdowna. Ipak, nije to dovoljno da izvuče potonulu igru.

Na stranu razgovori sviđa li nam se ili ne sviđa američki nogomet. EA Sports je sebi nabio na pleća relativno lošu igru za koju je znao da izvan SAD-a nema šanse da napravi nekakav profit, a kamoli da postane najbolje prodavanom igrom. Za to im služe naslovi kao FIFA ili NHL, dok ovakve «egzibicije» služe da bi se zadovoljilo američko tržište.

OCJENA

Da nije riječ o EA Sportsovoj igri, dobila bi i manju ocjenu

70%

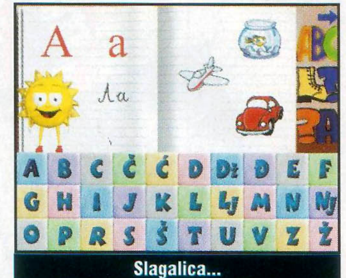
Elektronska slovarica

SUNČICA MEĐU SLOVIMA

Učenje abecede najveći je problem za prvaše. Tih trideset znakova koje obično uče još od malih nogu u obitelji odsad će moći učiti lakše, kroz igru na računalu. Klasična papirnata slovarica zamijenjena je virtualnom



Novi edukativni naslov iz programerskih radionica hrvatskog 32-bita


Slagalica...


...i slovarica.



Šteta što ovoga nije bilo u moje vrijeme.

PIŠE **Igor Duić**

INFO

PROIZVOĐAČ	32 bita d.o.o.
IZDAVAČ	32 bita d.o.o.
MIN. KONFIGURACIJA	P200 32MB Win'95/'98 DX 6.0
NAŠA PREPORUKA	P200 32MB Win'95/'98'99 DX 6.0
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

Novi projekt 32bita *Sunčica među slovima* je edukativan softver zabavnog karaktera namijenjen najmlađima. Igra je sastavljena od pet "igara" prilagođenih djeci od četiri do osam godina kroz koje uče prepoznavati slova, odnosno čitati. Kako bi roditelji mogli pratiti napredak djece u toj dobi, igre se mogu odabrati ili prilagoditi individualnom stupnju razvoja djeteta, do *Bojanke* za najmlađe preko *Slovarice* koja se nikad neće umoriti ponavljajući abecedu pa do *Slagalice* u kojoj je potrebno složiti zadanu riječ ili slova po abecedi.

Memo je igra gdje je potrebno povezati slova na lijevoj strani s predmetima ili malim slovima na desnoj strani. Polja mogu biti otkrivena (za mlađe igrače) ili pokrivena (za starije).

SPREMALICA

je igra namijenjena prepoznavanju i povezivanju slova s riječima. Cilj igre je pospremiti slike u kutije označene slovima tako da prvo slovo riječi odgovara slovu na kutiji. Igra je za mlađu djecu, dok je za stariju predviđena

SLAGALICA

gdje je potrebno od ispisanih slova složiti riječ na slici. Za one još naprednije, roditelji mogu odabrati da zadatak bude slaganje slova po abecedi.

BOJANKA

je igra za najmlađe, ali će se rado zabaviti i stariji. Uključeno je trideset različitih slika za bojanje, a možete dodavati i nove, koje ste sami nacrtali ili ih preuzeti s Internet stranica (www.32bita.hr).

SLOVARICA

je predviđena za učenje slova. Sadrži cijelu hrvatsku abecedu, gdje je uz svako slovo vezan jedan ili više pojmova koji počinju tim slovom. Ako se promijeni način rada, djetetu se postavi zadatak koji će provjeriti njegovo znanje. U prvom će se načinu pojavljivati slike, a dijete treba pogoditi uz koje su slovo vezane, dok će u drugom trebati prepoznati slovo na temelju izgovorenog glasa.

Za *Sunčicu među slovima* ne možemo reći da je samo igra. Naime, to bi bila nepotpuna i netočna definicija. *Sunčica među slovima* je ponajprije edukativan softver zabavnog karaktera. Najmlađi će je zasigurno simpatizirati i rado provoditi vrijeme uz jednu od pet ponuđenih igara te tako nesvjesno naučiti abecedu. Grafika igre je jednostavna, ali šarolika i simpatična. Glazbena pratnja igre predstavlja dodatnu zanimljivost. U suradnji s Croatia Recordsom na CD-u su se našle pjesme "Zeko i potočić", "Veseli vokali", "Ljubav iz vrtića" i " Kad se male ruke slože". Serija obrazovnih igara sa Sunčicom će se nastaviti. Uskoro će izaći *Sunčica među brojevima*, a prema najavama iz 32 bita slijedi i *Sunčica u prirodi*.

SRAZ **i Sraz 2 bile su rado igrane igre, svojedobno jedine igre iz domaće produkcije i na hrvatskom jeziku. 32bita, domaći proizvođač softvera poznat po spomenutim igrama izdao je novi proizvod. *Sunčica među slovima* je u prodaji od 01. listopada 1999.**

OCJENA

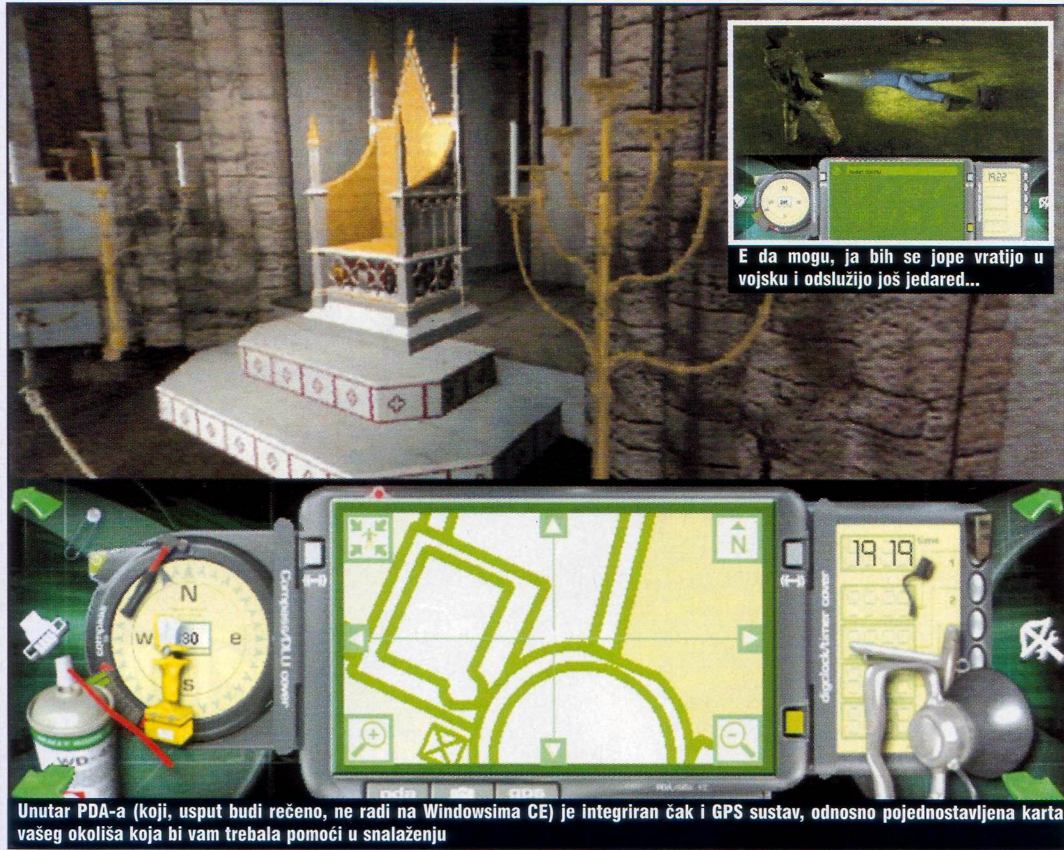
Sunčica među slovima zaslužuje visoku ocjenu zbog jedinstvene i neprocjenjive obrazovno-pedagoške vrijednosti.

78%

opet FMV

TRAITORS GATE

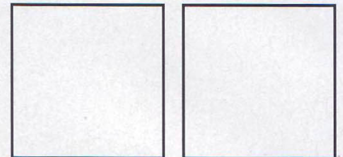
U posljednje se vrijeme polako revitalizira žanr avantura u Myst stilu koje, unatoč nepopularnosti i osporavanju velikog dijela publike, pokušavaju osvojiti dio tržišta. Takav primjer je i ova igra

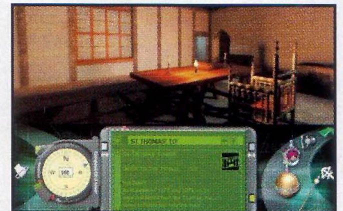


Unutar PDA-a (koji, usput budi rečeno, ne radi na Windowsima CE) je integriran čak i GPS sustav, odnosno pojednostavljena karta vašeg okoliša koja bi vam trebala pomoći u snalaženju



E da mogu, ja bih se jope vratijo u vojsku i odslužijo još jedared...





Povijesne informacije i nisu baš najnužnije, no možemo ih shvatiti kao profesionalnu deformaciju dizajnera koji su nekoliko godina po cijele dane razmišljali o tornju i njegovim specifičnostima



Posljednja slika četvrte razine ispod zemlje koju ćete ikad vidjeti

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Daydream Software
IZDAVAČ	Zablac/Simon & Schuster
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 8xCD
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 12xCD
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ČINI se da se nakon uspješnog Thiefa, motiv krađe sve više udomaćuje u zapletima igara pa je tako i u novoj avanturi tvoraca Safecrackera, također *lopovske* igre. Ovdje, iako je krađa cilj igre, vaš lik nije negativac. U ulozi ste tajnog agenta američke vlade. Vaš je odjel nedavno saznao da je šef pentagonskog ureda za zaštitu povijesnih artefakata, uporabivši vladine podatke, izvršio nekoliko smjelih krađa neprocjenjivih predmeta, a vjeruje se da su mu sljedeća meta engleski krunski dragulji. Naravno, obavijestiti englesku vladu nije moguće jer bi se saznalo da su u svemu rabljeni podaci američke vlade. Stoga vi morate ukrasti dragulje i zamijeniti ih replikama s ugrađenim senzorima koji bi trebali omogućiti hvatanje pravog lopova kad ih ukrade misleći da je riječ o pravim draguljima.

Igra se odvija u poznatom londonskom tornju, povijesnom središtu vlasti u Engleskoj. Zapravo, nije riječ o jednom tornju, nego o cijelom kompleksu međusobno povezanih tornjeva i građevina. Inspiracija za postavljanje igre u taj setting je navodno došla slučajnim listanjem starih brojeva National Geographica, nakon čega je cijeli toranj detaljno fotografiran i istražen. Ako je za vjerovati dizajnerima, konačan izgled je potpuno vjeran stvarnosti, što donosi i nekakav edukativni aspekt, a igra je u svakom slučaju jeftinija nego izlet u London. Naravno, ako ćete se zadovoljiti malenim i prilično mutnim pogledom na prostore tornja i ograničenom slobodom kretanja.

Kretanje je riješeno slično kao u svim ovakvim avanturama, dakle s velikim brojem predodređenih destinacija za kretanje s kojih možete u 360 stupnjeva promatrati okoliš. Nažalost, to promatranje je riješeno vrlo neobično jer je pomicanje pogleda često iz neobjašnjivih razloga sporo i teško za kontroliranje. Važan dio sučelja je PDA (personal digital assistant) u dnu ekrana i sadrži brojne korisne opcije, od informacija o povijesti pojedinih dijelova tornja preko sata i štoperice (koji su vrlo važni jer cijeli zadatak morate završiti za dvanaest sati igraćeg vremena koje teče nešto brže nego stvarno) do digitalne kamere pomoću koje možete napraviti sliku nečega što vas zanima i poslati je stožeru koji će vam pomoći u rješavanju problema vezanih uz taj predmet. Osim kamere, rabit ćete i golemu količinu različitih *gadgeta* koji bi vam trebali olakšati posao. Naime, trčati po tornju "guns blazing" i nije najprihvatljivija opcija, morate izbjegavati čuvare i ne smijete biti primijećeni, što uključuje mnoge strategije i kreativnosti. Istraživanje je vrlo važan element, ali je ograničeno vremenom i opreznošću potrebnom za uspješno igranje – krivi zaokret, spori prolaz kroz neki prostor ili uporaba krivog predmeta rezultira promptnim završetkom igre. Zagonetaka ima mnogo, ali su logične i utemeljene ponajviše na uporabi različitih predmeta, naročito onih iz vaše lopovske zbirke. Nažalost, jedna od najslabijih strana igre je trajnost: iako bi se ovdje dalo istraživati i igrati tjednima, vrijeme je ograničeno na tih dvanaest sati pa tako nećete, završivši igru i nekoliko puta, s njom provesti više od nekoliko dana.

Šuljanje po tornju je prilično zabavno na neki bondovski način, ali nakon nekog vremena postaje prilično frustrirajuće

Osnovni problem Traitor's Gatea je prilično fustrirajuće i neinventivno riješeno kretanje, što je, nažalost, česta boljka ovakvih igara. Osobno smatram da bi sve bilo mnogo ljepše i zabavnije da je omogućena potpuna sloboda kretanja poput one u Thiefu, čak i ako bi to stvorilo velik gubitak na detaljnosti. Još jednu poteškoću predstavlja i relativna kratkoća igre.

OCJENA

Ideja je odlična, ali konačni proizvod ipak ostavlja dojam prosječnosti

67 %

SHATTERED LIGHT

Iz Viacoma nam stiže naizgled zanimljiva i obećavajuća igra. Je li doista tako?



INFO

PROIZVOĐAČ	Catware
IZDAVAČ	Viacom
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, 2MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P233MMX, 64MB, 4MB grafička
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC



Odabir lika. Jedini ekran u cijeloj igri koji sliči ekranu RPG igre

Lijepa, šarena, igriva - malo sutra !!!



Početna lokacija. Likovi stoje na mjestu pa se izvrsno uklapaju u zadani ambijent. Sve je tako.... STATIČNO !

Iz Viacoma nam stiže na prvi pogled vrlo zanimljiva i igriva igra, a njeno je ime, pogodili ste: Shattered Light. Šarena kutija, solidan manual, i njegova kopija u PDF formatu (za svaki slučaj), te hrpa obećanja tipa: prva RPG igra koja omogućava gotovo neograničenu količinu dodataka i modifikacija, teren veličine preko 4000 kockica te mogućnosti prepravaka spellova i još mnogo toga. Ubacujemo CD, obavljamo instalaciju i priča počinje.....

Na Delosu, u kraljevstvu izvan prostora i vremena, Pandorina kutija je otvorena. Sunčeva energija, zahvaljujući magičnom kamenu zvanom Sunstone, uništila je rezervat zvan Quantum Tap. Uslijedio je globalni rascijep, oslobađajući crnu sotonsku magiju koja je korjenito promijenila prirodni poredak Delosa. Zli entitet, poznat kao Laria, je odjednom izronio tražeći Delos za sebe. Zmajevi i čudovišta su zaposjeli zemlju loveći stanovnike. Tu uskačete vi, a zadaća vam je skupiti shardove iz Quantum Tapa da biste pobijedili Lariu. Dakle, klasični Hero business, bez suvišnih riječi.

Prijeđimo na surovu istinu. Grafički gledano (jer je to ono što prvo bode u oči), za ovu igru i prastari (ali još uvijek dobri) Diablo izgleda kao posljednji krik tehnike. Teren se doista pruža na više od 4000 kockica, ali je ironija u tome što ih je prilično lako skužiti. Likovi su nekakvi nazovispriteovi, još mutniji nego oni u Paganu (remember Ultima) te je i komunikacija s njima svedena na: bok, bum, splat, tras, gotov si, i to je to. Zvuk je krajnja bijeda, a igrivost je slabija nego igrivost Invadersa na Commodoreu 64. Radnja je totalno linearna da je to užas za vidjeti te ne mogu vjerovati da sam uspio igru odigrati dovoljno dugo za potrebe ovog opisa.

Jedina stvar koja izgleda iole obećavajuće je podrška za multiplayer, ali kad si čovjek malo razmisli, tko bi htio igrati jednu tako glupu igru i još u multiplayeru. Istinski sam se trudio naći neku pozitivnu stranu ali jedino olakšanje osjetio sam pri deinstalaciji.

Možda bi ova igra bila igriva da je izašla u stara vremena, dok se još igrao Defender of The Crown (iako mi je, osobno, i on bolji od nje). Tada bi možda prošla sa srednjom ocjenom, ali u ovom današnjem svijetu jednostavno nema šansi. Ovako lošu igru već dugo nisam igrao. Eh, Chris, kaj si mi to uvalio !!!

Alan Graf

OCJENA

Komentar je samo jedan: Aaargh !!!

3 %

WILD WEST SHOOTOUT

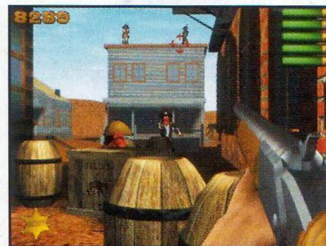
Vaš je nemiran duh, u to ste uvjereni, zapravo duh Johna Waynea koji svim silama želi natrag na Divlji zapad (zahod, kako bi se u Deželi reklo), a silom prilika zatvoren je malo istočnije. Ovo vam je prilika da usavršite reflekse dok skupljate lovu za avionsku kartu do Amerike



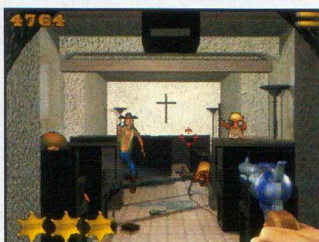
Bed gajz napadaju rudnik zlata. Spriječimo ih!



Dok sam ja ciljala ovu simpatičnu tetu, neko me upucao



Bačve viskija jedan su od tradicionalnih elemenata divljezapadne kulture...



Napadate crkvu! Sad ću vas sve uhiti!



U jurećem vlaku (nažalost) bez putnika

INFO	
PROIZVOĐAČ	Encore Software
IZDAVAČ	Contraband Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 16 MB, 1 MB grafička kartica
NAŠA PREPORUKA	P II, 64 MB, 2 MB SVGA
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

AKO ste jučer dobili svoje prvo računalo i dosad nikad u životu niste igrali nijednu igru niti ste vidjeli slike iz neke igre u nekom časopisu, onda ste ispunili predispozicije da vas ova možda zainteresira na minutu, najviše dvije. Ako ste ikada u životu zaigrali makar i najlošiji Kvejk klon, ova će vam se igra činiti kao loš vic. Pa dobro, 'ko tu koga...?

Nisu mi baš najjasnije pobude programera ove igre, kome je ona uopće namijenjena i ima li njeno igranje ikakvog smisla. Kompletna priča svodi se na to da vi imate pištolj i iz njega pucate. Kraj. Rastegla sam priču koliko sam god mogla. Mjesto radnje: Divlji zapad, kao što su pronicljiviji mogli zaključiti iz naslova.

I tako, dok vi nepomično stojite (?!), pred vama se iz bačvi, sanduka i ostalih divljezapadnih rekvizita pojavljuju *bed gajz*, kauboji s crvenim maramicama preko usta, tako da znate da su opaki. Na vama je da mičete miša po ekranu i opalite pucajući lijevim gumbom. Ah, da, možete i *reloadati* oružje i to desnim gumbom. Uuuuuuu, koliko različitih stvari!! Ako se i mičete s mjesta na mjesto kojih 10 metara, to nikako nećete činiti vi, nego će se lagano odvrtiti jedna animacija pa ćete kao naići na nove *bed gajz*. Slobodno kretanje u ovoj igri jednako je zastupljeno kao i nekrvave slike u Carmageddonu – tako nešto jednostavno ne postoji. Ali, pazite!! Nemojte se dati zavarati - ponekad će kroz fiksni kadar protrčati i neki nevini stanovnik mjesta u kojem se događa vaš krvavi obračun, a bome ne bi bilo lijepo da takav uzoran šerif kao što ste vi upuca jadnu onemoćalu staricu ili nedajbože svećenika (jedan od okršaja događa se u crkvi). Ako to učinite, gubite jedan život. No, ja bi se čak usudila reći da je upravo napucavanje civila u ovoj igri najzabavniji dio jer tako, gubljenjem života, igra brzo završava, a ako pokušate skupljati bodove slanjem zločestih kauboja u pakao, samo produžavate agoniju.

Moram li uopće spomenuti da se u pozadini igre vrte midi verzije poznatih kaubojskih popijevki? O maj darling, o maj darling, o maj darling Klementajn...!

Dočepate li se ikada iz neznam-ni-sama kojeg nesretnog razloga ove igre i ako vam je baš toooooliko dosadno da ste se uhvatili kako gledate bakine snimljene epizode *Marisol*, ili ste, Forde sačuvaj, počeli pospremati vlastitu sobu i brisati prašinu s lustera, onda razmislite o eventualnoj instalaciji. Nakon toga još jednom razmislite – temeljno čišćenje podruma ili Wild West Shootout. Jer i susret sa štakorima od pola metra može biti uzbudljiv.

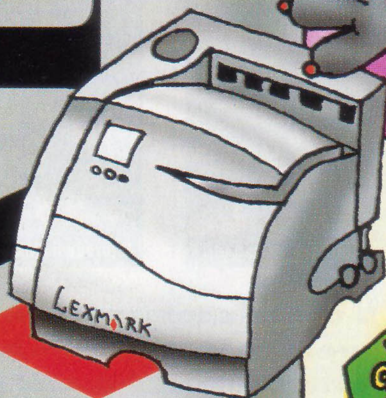
Kristina Jeren

OCJENA

Kad bi igra imala još stotinjak nivoa, dobila bi 25 %. Možda.

20%

LEXMARK


LEXMARK


KADA SAM U UREDU
KORISTIM LEXMARK PISAČE..
RAZLOZI SE NALAZE NA OVOJ LISTI...
REZOLUCIJA
BRZINA
KVALITETA


A KOD KUĆE... HMM...
PA NARAVNO,
OPET LEXMARK !!!
LEXMARK


DRAGI ČITATELJI,
ZA POČETAK BIH VAM
PREPORUČIO KUPNJU
NAJMANJEG LEXMARKOVOG
COLOR JET PRINTERA 1100,
PO POSEBNOJ PROMO CIJENI !
za Info Sajam '99
Dođite na Combisov štand
PAVILJON 8A
COMBIS, Baštijanova 52 a,
10 000 Zagreb
tel: 01 / 3651 205
OLIVER

DISNEY'S ARCADE FRENZY

Očito se nekome u Disneyjevim uredima učinilo da djeca diljem planeta nemaju nikakva pametna posla pa ih je odlučio počastiti nekolicinom intelektualno degradirajućih igara



Flounder Quest u svoj svojoj slavi



Flying Frenzy - kompliciranije stvari se programiraju u srednjoškolskim učionicama



Rooftop Ruckus - "Fetten Hits der 80er"

INFO

PROIZVOĐAČ	Digital Doorway
IZDAVAČ	Disney Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

KAO što je slučaj i s ovomjesečnom igrom Villains' Revenge, i ovdje imamo četiri potpuno odvojene igre. Međutim, u Arcade Frenzyju ne postoji nikakava povezanost u radnji između tih dijelova, nego je nekoliko manjih igara strpano na isti CD. Ako ste pomislili: odlično, dobivamo četiri igre za cijenu jedne, moramo vas razočarati. Takve jednadžbe zasnovane na proučavanju jeftinih paketa deterdženata ovdje ne vrijede. Već pri samom pokretanju igre osjetit ćete da nešto ne valja.

Četiri spomenute igre se zovu: MuShoot, Rooftop Ruckus, Flying Frenzy i Flounder Quest. Zasnivaju se na različitim Disneyjevim crtićima, slučajno odabranim i bez neke međusobne veze. MuShoot se temelji na Mulanu. Kontrolirajući top iz kojeg ispaljujete vatromet, morate *point'n'click* načinom uništiti čete Huna prije nego se spuste niz padinu do sela koje štitite. Ne treba ni spominjati da to nakon otprilike pet minuta postaje iznimno dosadno svima osim djeci (po mogućnosti američkoj ili mentalno slabo razvijenoj), kojoj je igra i namijenjena. Sljedeća igra je Rooftop Ruckus. Ako ste mislili da je prva dosadna, očekuje vas poprilično iznenađenje: iako ideja inspirirana Aladdinom o majmunčiću koji skače po balkonima bagdadskih zgrada i vraća svjetlost gradskim prozorima izbjegavajući različite negativce nekima možda i zvuči primamljivo, realizacija je vrlo nenadahnuta i nezanimljiva. U Flying Frenzyju preuzimate ulogu Pegaza (iz Herculesa, pretpostavljam) i letite spuštajući se na glave negativaca koji se pokušavaju uspentrati uz Olimp. Ako vam to zvuči pretjerano jednostavno, u pravu ste, iako je sve donekle zakomplicirano zbunjujućim kontroliranjem Pegaza koji iz nekog razloga više voli ostati na tlu nego letjeti. Flounder Quest je najmanje dinamična od svih igara, ali je nešto zanimljivija zbog vremenskog ograničenja. U njoj morate u ulozi raka iz Male Sirene spasiti ribu (nedostatak imena se može pripisati neznanju autora) koja stalno upada u nevolje.

Poanta ove igre je nepoznata. Ne bih se čudio da je nekolicina dokonih programera stvorila ove igre u tri dosadna popodneva, a Disney nije znao što bi s njima (igrama, a ne programerima) pa ih je sve zajedno nabacio na jedan CD i pustio proizvod u prodaju. Svaka čast.

Mislav Mataija

OCJENA

Sjajna, edukativna igra. Svaka ustanova za djecu s teškoćama u razvoju mora imati po jedan primjerak

19%

HACKER CLUB club

Hackerovih pretplatnika





ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

AUTRONIC



Gruška 22
tel. 01/ 6153-500

Autronic je tvrtka kod koje uvijek možete naći najnoviji hardver. Najbolji dokaz tome su i brojne recenzije tog hardvera koje možete pročitati u svakom broju Hackera. Naš Patrik teško može ne naći nešto zanimljivo kada se nađe pred tolikim izborom. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici i dođete li s Hacker club iskaznicom dobiti ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

POPUST 10%

MACRO-MICRO



Drenovačka 7
tel. 01/ 3095-033

Macro-Micro se preselio u nove prostorije na adresi Drenovačka 7 koja se nalazi točno preko puta njihove stare trgovine. Veći prostor znači i veću ponudu. Ako vam se istrošio toner ne bacajte ga. Odnesite ga u Macro-Micro da vam ga napune, a usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Tu nećete naći monitor ili kućište, ali ćete naći svu dodatnu opremu koja ponekad život znači.

POPUST 5-10%

ZOLA



Nova cesta 115
tel. 01/ 3095-153
Trg senjskih uskoka 8
tel. 01/ 6552-727

Recenzije Yamaha dodatnih uređaja za vaše računalo pročitajte na našim stranicama za recenzije hardwarea, a zatim obratite pažnju na Zoline trgovine. Zola je nedavno otvorila i novu prodavaonicu broj 2 na adresi Trg senjskih uskoka 8. Smještena točno preko puta Velesajma ona je uvijek pri ruci svima koji se nalaze u Novom Zagrebu. Bilo da vam treba toner, igra, joystick, modem, printer ili što drugo za vaše računalo Zola je uvijek tu. A robu šalje i pouzećem.

POPUST 5-10%

INFO GAMA



Počiteljska 18
tel. 01/3098-302
Dubrovnik, Gabra Rajčevića 4
tel. 020/420-310

Hackeri iz Dubrovnika pozor! Od sada Info Gama i u vašem susjedstvu. A ona uvijek nudi širok izbor hardvera. U ovom broju recenzirali smo njihovo Pentium 3 računalo i TNT2 karticu.
Ako ste član Hacker klubaobratite pozornost i na ovo.
Trenutno je je Info Gama rekorder sa svojih 13% popusta koje nudi članovima Hacker cluba za gotovinsko plaćanje.

POPUST 13%

PENTAGRAM



Savska 120
tel. 01/6191-694, 6191-698

Pentagram se nalazi u Savskoj ulici, te ga je zaista lako naći. Osim što je poznat po distribuciji Philips hardvera, kod njega je moguće naći gotovo sav potreban hardver, od snimača do monitora. A osim toga, u Pentagramu vam nude i besplatnu ugradnju za sve kupljene komponente. Pentagram nudi i 12% popusta za članove Hacker kluba koji plaćaju gotovinom i besplatnu ugradnju za sve kod njih kupljene komponente.

POPUST 12%

PRETPLATI SE I OSVOJI

HACKER T-SHIRT

5 najsretnijih novih pretplatnika osvojit će Hacker T-shirt

HACK T-SHIRT SU OSVOJILI



Jany Boris, Varaždin **Zlatko Jerkić**, Zagreb **Josip Gizdić**, Kaštel Sućurac **Darko Kerić**, Zagreb **Dražen Adrović**, Zagreb

U SLJEDEĆEM BROJU

Activision, Nihilistic Software i Hacker Vam s ponosom predstavljaju



Vampire: The Masquerade Redemption

"Game Critics" award
Best game of E3 '99

EKSKLUZIVNE RECENZIJE

FLIGHT SIMULATOR 2000
GRAND THEFT AUTO 2
NBA LIVE 2000

EKSKLUZIVNO



PC kao centar kućnog kina
Patrik Pencinger, naš stručnjak za hardware, vam otkriva kako pretvoriti PC u centar kućnog kina. Saznajte kako uz najmanje potrošenog novca uživati u blagodatima DVD filmova.

RECENZIJE

▸ YOU DON'T KNOW JACK ▸ TANKTICS ▸ SPACE INVADERS ▸ CREATURE ADVENTURES ▸ SPEC OPS GOLD ▸ LINKS LS 2000

HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Potražite novi broj na kioscima u ponedjeljak **29. studenog**

Nema sigurnosti?

Makar se bližimo ulasku u novi milenij, ljudi još uvijek nisu svjesni da je sigurnost jedan od važnih aspekta. Tako je, primjerice, istraživanje 1833 servera u singapurskoj domeni pokazalo da ih skoro 25 % radi na starijim inačicama programa koje imaju sigurnosne rupe o kojima se već mnogo govorilo. Nadajmo se da će se stanje popraviti.

CDc (Cult of the Dead Cow) je poznata grupa koja se bavi sigurnošću, a njihov najnoviji proizvod je bio Back Orifice 2000 (već spominjan u Hackeru; na prvim CD-ima koje su dijelili nalazio se i CIH). BO2000 je trebao služiti kao «daljinski upravljač za Windows platformu, ali najveći dio svog postojanja proveo je u službi «hakera koji su krali lozinke i pokretali različite programčiće na napadnutom računalu. Koliko se može govoriti da je BO bio namijenjen legalnoj uporabi, teško je reči jer su sve antivirusne kompanije u svojim proizvodima BO obilježile kao trojana koji će svaki noviji antivirusni program naći i otkloniti. Opet, ako je program napisan za uporabu u legalne svrhe, zašto pokušava skriti svoju prisutnost? Sve u svemu, svi znamo čemu služi BO. U trenutku dok ovo pišem, Slashdot organizira mali interaktivni intervju s članovima cDc-a. Surferi će im preko Slashdotove stranice upućivati pitanja, oni će ih dobiti elektroničkom poštom i nakon toga svoje odgovore poslati na Slashdot da se objave. Više o tome čitajte na http://www.slashdot.org.

Nisam siguran, ali mislim da samo u jednom Hacker.Netu nije bilo vijesti o Microsoftu i greškama u njihovim programima i uslugama koje nude.Već nadasve poznati Georgi Guninski otkrio je još jednu grešku u Internet Exploreru. Dakako, Microsoft optužuje Georgija da je zapravo «smutljivac koji potiče hakerske radnje preko IE-a, ali budimo realni: čovjek samo otkriva tuđe greške, a to što ih je kod Microsofta na desetke nije njegov problem. Što se dogodilo ovaj put? Moguće je čitanje datoteka na lokalnim računalima, ali samo txt i HTML formata.Greška se pojavila zbog problema preusmjeravanja HTTP-a preko javascripta (radi i preko nekih firewalla). Želite li saznati sve pojedinosti, navratite na http://www.nat.bg/~joro/jsredir1.html i pogledajte na konkretnom primjeru o čemu je riječ. Najjednostavniji način da se spriječi iskorištavanje te sigurnosne rupe je ne dopusti izvršavanje skripti (Tools/Internet Options/Security, uostalom govorili smo već kako podesiti novi Internet Explorer).

Prije nekoliko mjeseci jedan je Kanađanin završio na sudu jer je slao prijeteća pisma (zapravo e-mail poruke) Billu Gatesu.Otkriven je i kažnjen. Zabilježen je i novi slučaj-mladić je poslao prijeteće e-mail poruke Billu Gatesu (Microsoft) i Lou Gerstneru (IBM) da će izvršiti bombaški napad na sjedišta kompanija ne isplate li mu po 5 000 000 dolara. Bude li osuđen, 18-godišnji Jahair Joel Navarro bi mogao provesti 40 godina u zatvoru. I prije je već bio osuđivan (a tek mu je 18), prijetio je da će uporabiti oružje za masovno uništavanje (grah?!?). Nadam se da ste iz ovog izvukli pouku: ako već šaljete prijeteće poruke Billu, nemojte da vas otkriju :)



Svaka čast

Najveseliji događaj se dogodio kad su Microsoft i Adobe Systems odlučili napraviti akciju koja bi poslužila neizravnom hvatanju pirata. Zamišljeno je da će ljudi doći i donijeli svoje "spržene" (čitaj, piratske) CD-e, što kao nisu znali, i ostavili ih Microsfotu ili Adobe Systemu (normalno, pod uvijetom da su na CD-ima proizvodi tih tvrtki), a tvrtke bi im dale originalan softver i nakon toga pomoću piratskih CD-a potražili krivce. Rezultat je bio više nego porazan. Dok su Microsoftovi ljudi čekali, nitko nije došao. Zapravo, došao je čovjek koji je svima objašnjavao kako je Clinton izdao 12 galaksija, ali od normalnih ljudi nitko. :)

Nakon što su Microsoftovci stavili zakrpu na svoj e-mail servis Hotmail, antivirusni stručnjaci su oglasili uzbunu jer Hotmailov antivirusni skener ne valja ništa - bez problema je propustio 56 virusa koji se šalju preko maila, a spadaju u kategoriju najopasnijih. Makar Microsoft tvrdi da je takvo što nemoguće, praksa je pokazala da je velik broj virusa prošao bez problema. Čini se da Microsoft opet čeka krpanje sustava.

with your **CHUBBY** body more so than you already are! And let's get something straight, you're never going to be popular enough to hangout with the cool kids anyway. Why not just save yourself the trouble of becoming less superflouous to the world around you and buy our merchandise! You may ask yourself 'why?', but the answer is 'BECAUSE YOU'RE FAT!!! NOW BUY OUR SHIT, BITCH!'

Also in this addition of Tiger Beat, a brand new look at enemas and why JTT swears by them **AND** our list of most sexy hackers! Plus the top 10 fashion tips for insecure adolescent girls who can't find **ANYTHING** that matches that training bra!!!

This hack was brought to you by Joseph Plotts and Old Navy Performance Fleece! Hi fubuhacking and thinktank.



Stvarno se treba diviti hakerima koji smišljaju sve te poruke

10.19.99: MTV'S "TRUE LIFE" - A REVIEW
09.24.99: MITNICK RELEASE DATE SET

RECENTLY HACKED:
- www.lufthansa-usa.com
- www.tigerbeat.com
- mass hack 1

Go To: East Timor

Hacked East Timor Collection

Hacked Sites Archive

2600net 2600 IRC NETWORK

H2K

Current issue: Summer 1999 NOW ON STANDS!

FREE KEVIN

Copy this bumper sticker and link to your site! To order stickers for your car/neighborhood, click here.

2600 je jedna od najpopularnijih stranica koja se bavi «hakerskim sadržajima»

Be carefull. As hackers we are not out to destroy you.. we are here to watch, wait, and learn. As i have said before, we are the knights of the internet. We see and hear things that you think you only hear and see, we are places only you think you can go. We watch what you do.

Call this what you will... we call it work.

proof of ownership

United Loan Gunmen

Sve veća organiziranost hakera predstavlja dodatni problem

Još jedna prijevara

Najnovija prijevara koja ovih dana kruži Internetom tiče se «e-mail virusa . Ako dobijete mail u kojemu stoji: "Hi from Ukraine. When you receive this message, all computers in your network is already infected by DESPITE-virus", nemojte se brinuti jer je to prijevara. Isto tako, u mailu piše da pošaljete novac na određeni bankovni račun pa će onda oni vama poslati zakrpu koja će otkloniti virus. Dobar pokušaj, ali ništa od toga.

Hinetov Game Server

Igranje različitih igara preko Interneta u Hrvata je samo daleka budućnost. Veliki dio populacije smatra da su današnje igre prenapuhane te kad se jednom prođu, više nisu zanimljive. Sve to vrijedi za singleplayer, a kako nemamo mogućnosti vidjeti kako rade igre u multiplayeru, one gube draž.

U svijetu je sve popularniji trend okretanja prema multiplayer igrama jer ne samo što je svaki put nešto u igri drugačije, nego su tu i ljudski protivnici koji ne rade po načelu skripte pa se u svakoj situaciji drugačije snalaze. I kod nas se neke igre lagano probijaju na Internet scenu, pogotovo Quake serijal i nadasve popularni proizvodi Blizzarda Diablo i Starcraft, ali da biste postali majstor online igara, trebaju sati i sati igranja, a to je skupo. Dakako, morate imati i originalnu igru jer pretežno svi online servisi provjeravaju jesu li igre legalno kupljene ili piratizirane (kod nas je situacija s legaliziranim softverom još uvijek crna, što zbog mentaliteta, što zbog lošeg omjera prihoda i cijene originalnog softvera).

Isto tako, osim razmjerno visokih cijena online igranja, veliki kamen spoticanja su spore veze. Tako ste u prošlom broju mogli pročitati kratki razgovor s Lordukeom (news editorom na Crosceni http://www.croscene.quake3nation.com) i njegov komentar na naše veze te kakav to utjecaj ima na broj quakera u Hrvatskoj.

Ali, konačno je Hinet, naš najveći ISP (Internet Service Provider), uvidio da bi bilo krajnje vrijeme da se nešto poduzme s igraćim serverima otvorivši Game Zone. Trenutačno se server rabi za igranje Quakea 2 i Starcrafta.

Da biste uopće mogli igrati na Game Zoneu, morate imati račun na Hinetu, ali to ovih dana nije problem-dovoljno je prošetati do bilo kojeg HT-ovog centra i zatražiti otvaranje računa, što je besplatno, nakon čega ćete plaćati po tarifi od 12kn/h do 22 h, a iza 22h 6kn/h. Ako otvorite račun kao mali korisnik plus, plaćate pretplatu, ali plaćate i lokalne impulse. Na vama je da odlučite.

Za Quake 2 vam treba i modem minimalne brzine 28800, a svi korisnici moraju imati posljednju inačicu Quakea, verzija 3.20, za koju patch možete naći na ID-ovim stranicama http://www.idsoftware.com . Možete se poigrati u Deathmatch modu ili Match modu (u timovima) ili odmjeriti snage u Capture The Flag modu. Za svaku mapu je ograničen broj igrača, ali sve ćete to naći na Hinetovim stranicama.

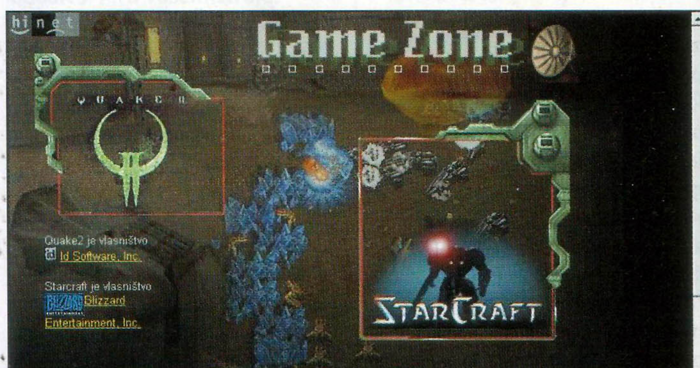
Što se tiče Starcrafta, zahtjevi su slični kao i za Quakea: svi igrači moraju imati istu verziju igre (potražite patcheve na http://www.blizzard.com), modem od minimalno 28800, i to je to. Kod Quakea se izravno spajanje vrši iz igre gdje se unosi server, dok je kod Starcrafta malo drugačija procedura. Tu se ne barata s Battle.Net servisom nego se sve radi preko FSGS-a. FSGS ili Free Standard Game Server je program preko kojeg se spajate na server koji se poslije brine za sve. Na vama je samo pokrenuti FSGS i upisati adresu Game Zonea. FSGS Connect client je besplatan pa tako i igranje preko njega.

Zanimljivo je da za igranje na FSGS-u nije potrebno imati originalnu igru (ovo se prije svega tiče Starcrafta), nego je i piratski CD dobar. Naime, svaki put kad se poželite malo poigrati na Battle.Netu, on provjeri jedan registry ključ i na temelju toga zaključi jeste li poželjni ili ne. FSGS ne zanima ništa, glavno im je da igrate. FSGS jedino nema nekoliko sitnijih opcija koje ima Battle.Net, ali ima sve što treba da se možete igrati. FSGS trenutačno podržava Diablo, Starcraft, Starcraft: Brood Wars, Tiberian Sun i Submarine Titans. Problem je jedino što je FSGS u beti, ali kako se čini, sve radi bez problema. Pomoću FSGS-a možete se spojiti na bilo koji od 800-tinjak servera koji rade s njihovim programima - zabava je zajamčena.

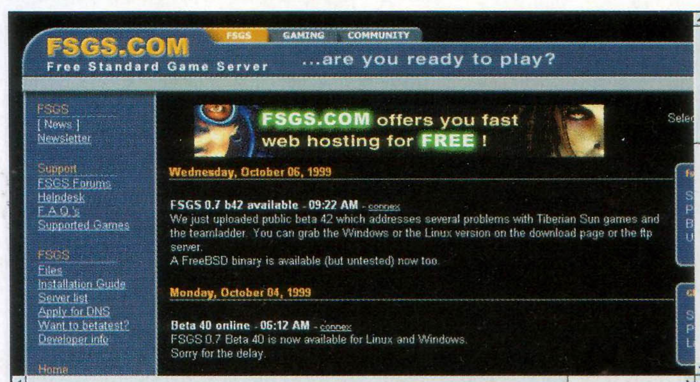
A kakvo je stanje na Hinetovom Game Zoneu s brzinom? Prema iskustvima, u praksi sve to radi kako treba, ali su male razlike u zahtjevima. Dok je kod Starcrafta za ugodno igranje dovoljan i 33600 modem, za Quake 2 bi za ugodno igranje trebao neki v.90 modemčić jer se nećete moći u miru napucavati ako je kašnjenje veliko (makar neki Quake bonton nalaže da se ljudi u lagu ne ubijaju, ali kako vi znate tko je doživio lag kad je sve napumpano adrenalnom i brzinom).



Svojim su pristupom zauvijek promijenili svijet FPS-a



Hinet je konačno dao ljudima kruha i igara



Dom FSGSa



Legendarna kompanija čije igre svi rado igramo

Tehnikalije i web adrese

Sve tehnikalije možete naći na Hinetovim stranicama http://www.hinet.hr , gdje ćete vidjeti što dalje, dok smo stranice za sve updateove i patcheve već spomenuli u tekstu. Sve što vas je ikada zanimalo o FSGS-u ili ako slučajno želite otvorite svoj server, možete naći na http://www.fsgs.com .Što još reći, nego dobro igranje.

Mali internet vodič

Uskoro će zimki praznici, vrijeme mira i opuštanja u kojem nam svima draga industrija kompjutorske zabave donosi poput Djeda Mraza nove poslastice u svojoj torbi. Naslova željni, naša mala srca tuku brže kad vidimo na Internetu najave za nove igre.

Obično su web stranice koje se bave igrama šarene, dobro oblikovane pa se nakog nekog vremena zateknem kako kao dijete u dućanu sa slatkišima pokušavam uzeti sve što mi dođe pod ruku. Odjednom je otvorena gomila web stranica i samo mi kombinacija Alt+Tab omogućava da nađem nirvanu. Zato je tu ovaj mali Internet vodič koji će predstaviti web stranice nekih igara koje će tek doći, a o kojima ste sigurno čuli ako nigdje drugdje, onda u Hackeru jer kako je već svima poznato, Haceker je jedini časopis s kojim se igra :)

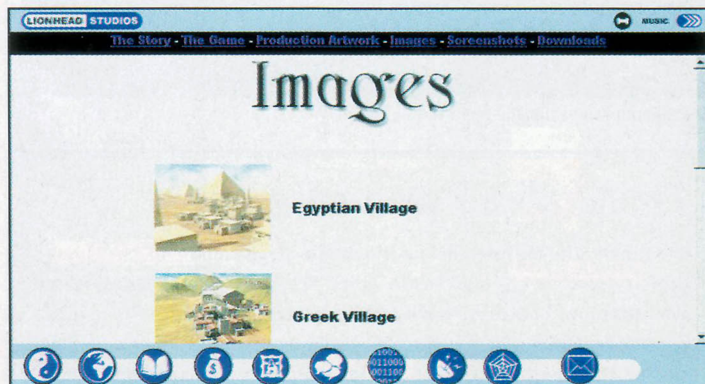
Svi vi željni odličnog RPG-a ćete doći na svoje kad jednom zaigrate Revenant. Zašto? pitate se. Zato jer Revenant slijedi logiku miješanja žanrova. Kako njegovi tvorci (Cinematix) kažu, Revenant će imati zaplet kao prava avantura, a borbe će biti riješene u realnom vremenu, i to u 3D grafici. Spominje se mitska priča o palom ratniku imenom Locke koji se diže iz mrtvih da bi spasio princezu i očistio grad od kulta crnih svećenika. Radnja ove igre koja se čini da izlazi iz bajke (što su tvorci i htjeli) ima linearnu priču jer je tako najbolje, kažu u Cinematixu. Ali, čini se da su bili nadahnuti Dukeom pa se cinični junak koji je par tisuća godina gorio u paklu vraća s cinizmom u glasu. Prema njima, ta mješavina bi trebala biti formula za uspijeh. Da ne duljim, otiđite na http://www.cinematix.com i sami pogledajte slike, pročitajte o borbi, NPC igračima i ostalim krasotama.

Jedan urbani mit koji prati igrače već godinama odaziva se na ime Daikatana. Daikatana, od koje smo mnogo očekivali kad smo prvi put čuli najavu, već nas pomalo zamara svojim odgodama izlaska. Ali da ne bismo potpuno izgubili interes, svako malo bace nam bubu u uho. Kad je izašao multipalyer demo, očekivali smo da će Daikatana izaći sutra, ali sve je ostali na «samo što nije . Ovi zimski praznici su posljednji rok, previše je novaca utrošeno da bi se nastavio razvoj na igri koja na kraju neće donijeti zaradu, nego gubitak. Tijekom razvoja Daikatane hardver je toliko unaprijeđen (tu se pogotovo misli na 3D kartice) da je upitno kako će igra izgledati na vašem novom GeForceu. Ali, ako ipak želite vidjeti slike i čuti njihovu priču, navratite na http://www.daikatana.com i pogledajte kako se može napraviti dobar site. Prije ulaska provjerite imate li Shockwave plug-in jer bez njega nema ništa. Site je odličan, multimedijski, a bez problema ide i na 33600 modemima.Odlična kombinacija brzine i dobrog dizajna. Ovako nešto bi moralo biti zvijezda vodilja za ostale stranice.

Planetmoon radi na izradi još jedne igre koja se drži načela da je nabolje miješati žanrove - pokušali su napraviti nešto neizvedivo pomiješavši magiju i tehnologiju. Po njihovim riječima, nova će igra imati u sebi i magije i tehnologije ali ponajviše divljaštva. Na http://www.planetmoon.com naći ćete sve informacije o igri nazvanoj Giants. Radnja se svodi na borbu za prevlast nad mitskim otokom, draguljem u kruni, otokom skrivenim u srcu svemirske maglice nazvane Dorlon. Slike razbacane po njihovim stranicama su nešto posebno. Ako ste ikad gledali slike nastale iz glave nekog umjetnika koji voli Tolkiena, onda otprilike možete zamisliti kako izgledaju. Site se ne može pohvaliti nekim moćnim dizajnom, ali je prvi site na kojem se dizajneri dobro zabavljaju. Pogledajte samo komantare ispod slika i sve će vam biti jasno. Makar se ne može povaliti dizajnom, stranica je bogata informacijama - od sličica, trailera pa do opisa svih strana koje sudjeluju u borbi - tako da možemo dobiti dobar uvid u to kako će igra izgledati.

Jedna od igri koju smo svi rado igrali i koja je pomakla granice zabave i brzine bila je MDK. U prvotnom konceptu zamišljena kao Murder Death Kill, a poslije prebačena u malo mirniju varijantu koja je skrivala imana glavnih likova Maxa, doktora i Kurta igra nam je pružila gomilu zabave. Svojim inovativnim pristupom i dizajnom jamčila je nastavak, stoga već dugo svako malo posjećujem Interplay da bih saznao kad će i da bih uživao u svakom novootkrivenom detalju o izgledu igre. Na http://www.interplay.com/MDK2 se kriju novosti i informacije o MDK2. Dizajn je malo prenapoiran, ali ništa zato - opraštam im jer im je screenshot sekcija krcata krasnim sličicama. I neke su kompanije vidjele kako će novi MDK izgledati te su samo još potaknule vatru. Kako Interplay lobira za Dreamcast, ljudi sa Segaweba su imali sreću i vidjeli su igru prije nas. Ali nek' im bude, doći će i naše vrijeme.

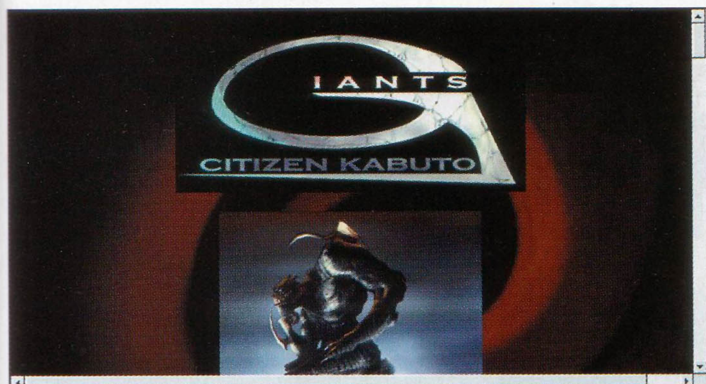
Lionhead Studios ima sreću, a i znanja - izrađuje igru koja će najvjerojatnije označiti revoluciju u svijetu igara. Barem mislimo da hoće jer sa svim slikama iz igre i svim najavama te nekim novitetima Black & White bi trebao biti apsolutni hit. Osim što rade na jednoj od najočekivanijih igara trenutačno, i web im je odličan. Rijetko se koja kompanija trudi napraviti nekoliko verzija svoje stranice, ili su multimedijalne ili su pak neki «šrot te izgledaju kao da ih je radio netko pod drogama. Na http://www.lionhead.co.uk će vas pitati kakve stranice želite vidjeti, multimedijalne sa Shockwaveom ili «regularne . Koju god verziju izabrali, ne možete pogriješiti. Čini se da su se malo poigrali bojama i pročitali nešto o njihovom utjecaju na psihu jer su plavi tonovi gdje god se okrenete. Inače plava (svjetloplava) i zelena boja bi tebale djelovati umirujuće na psihu čovjeka i prikazati neki proizvod u dobrom svijetlu (pogledajte



Samo jedna od revolucionarnih igri



Nadajmo se da će Daikatana izaći na vrijeme



Jedan od rijetkih siteova na kojem se dizajneri dobro zabavljaju

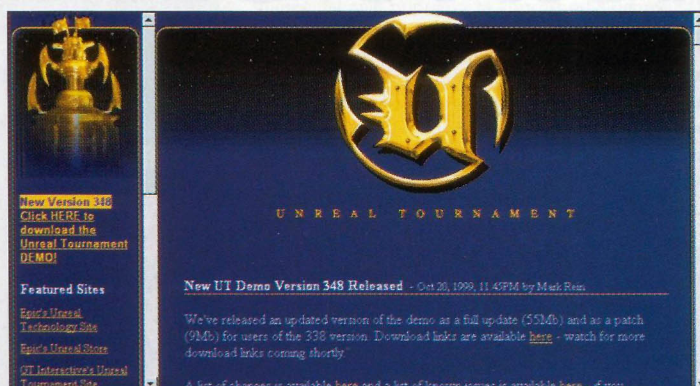


Ako će MDK2 biti i sjena jedinice, bit će odlična igra

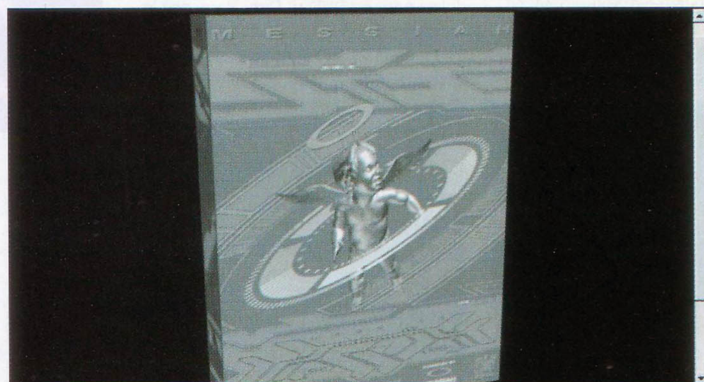
samo reklame praška za rublje ili higijenskih uložaka, pretežno su sve boje ili zelene ili plave ili bijele).
Igra koja me najviše veseli i koju jedva čekam je zasigurno Messiah. Zahvaljujući svom engineu, sposoban je iskoristiti svaki dio vašeg računala, staviti više poligona ili sam procijeniti kakvu konfiguraciju imate prilagodivši igru vašem stroju. Sigurno ste već čuli priču. U ulozi anđela borite se protiv zla koje prijeti svima nama. Ali, nije to neka tabačina, nego kompleksna avantura u kojoj ćete moći ući u druge likove i tako napraviti određenu radnju.Velika interakcija s okolišem, dobar zaplet, odlični dizaj koji prati igru čine Messiah prvim kandidatom za igru godine. U prošlom ste broju Hackera mogli pročitati da je Messiah gotov i da je naš glavni urednik imao sreće te na ECTS-u uspio pogledati kako izgleda. Za nas ostale tu je http://www.messiah.com , gdje ima pregršt informacija o ovoj odličnoj igri, a najposjećeniji dio sitea je zasigurno screenshot dio, gdje će svima zastati dah nad ljepotom koju će nam dotična igra pružiti. Mesija dolazi (messiah is coming), kažu na matičnom siteu.
Više se ne sjećam gdje sam naišao na najavu Slave Zeroa, ali baš je taj zaboravljeni čovjek dobro rekao: često sanjam da sam jako velik i da gledam na sićušne ljude i zgrade. Je li to pokazatelj nekog psihičkog problema ili nećeg drugog, ne znam, ali baš se na tome temelji Slave Zero. Još jedna pucačina koja je imala veliki potencijal, u što su se mogli uvjeriti svi koji su odigrali demo koji se još prije nekoliko mjeseci nalazio na Hackerovom CD-u. Osim što ima neku povezanu radnju, odličan je osjećaj penjati se na zgradu koja je visoka kao i vi i rotirajućim topom skidati još veće manijake nego što ste vi. Baš zbog tog osjećaja veličine i nadmoći, Slave Zero bi mogao biti dobra zabava za hladne dane. Čak i njihova web stranica http://www.slavezero.com ima taj sindrom velikoga i zastrašujućega.Odlično usklađen sa igrom, site nudi (kao i dosta njih) informacije o igri, ali ovaj put u liku newslettera koji svako malo donose nove informacije.Makar igra još nije izašla, Slave Zero je već skupio dosta fanova kojima su dizajneri Slave Zero stranice pripremili dosta materijala u download sekciji da bi se zabavili dizajniranjem svoje stranice. Bila bi grehota ne spomenuti i Unreal Tournament i njihov site na http://www.unrealournament.net. Uz Q3 Arenu, o kojoj se govorilo u prošlom broju, UT čekaju igrači multiplayer igara kao pustinja vodu. Makar se često lome koplja koja je igra bolja, sve je to u mozgu pojedinaca. Dok je UT šaren i nabrijan nekom prividnom brzom akcijom, Q3 Arena donosi poznati nam tamni, tjeskobni osjećaj i neki strah. Na ljudima je da odluče. Da biste bili sigurni, na UT stranicama možete skinuti najnoviji demo ili, ako slučajno nešto ne radi, pronaći odgovor ili pogledati siteova koji se bave tom tematikom. Site je ušminkan kao i igra, ne prenapadno, nego u granicama, što ipak treba znati napraviti s minimalnim brojem elemenata. Ako želite pogledati konkurenciju Q3 Arene, ovo je site za vas.



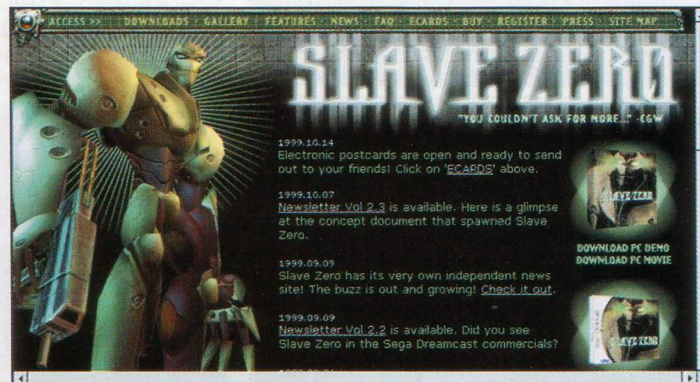
Unreal Tournament je zasad jedina prava konkurencija Q3 Areni



Unreal Tournament je za sada jedina prava konkurencija Q3 Areni



Igra koju jedva čekaju milijuni



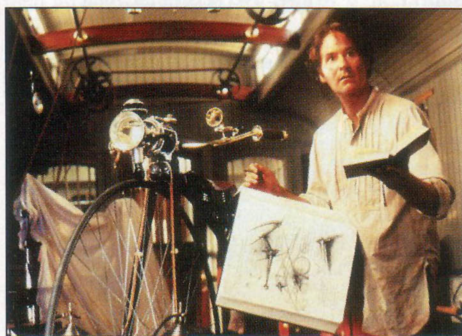
Slave Zero igra i Slave Zero web stranica pate od kompleksa veličine

FEATURED KINO FILM

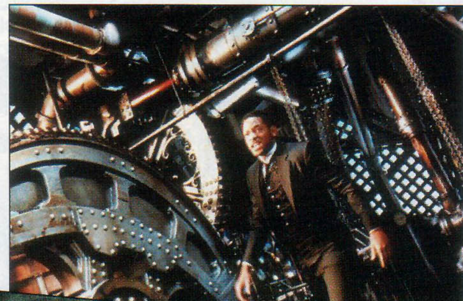
Wild Wild West

REDATELJ	*Barry Sonnenfeld*
GLAVNE ULOGE	*Will Smith, Salma Hayek, Kevin Kline, Kenneth Brannagh*
TRAJANJE	*107 min*
TIP DISKA	
ZVUK	*Dolby Digital 5.1/SDDS/DTS*
SLIKA	*2,35:1*
IZDAVAČ	*Kinematografi Zagreb*

Američki ljetni hit s tematikom divljeg Divljeg zapada stiže i u naša kina. WWW (Wild Wild West) je jedan od onih all-american born-on-the 4th of July filmova s pozamašnim budžetom i poznatim glumcima prilagođen svemu, poglavito tržištu. Jeste li znali da američka filmska industrija dugi vikend oko 4.7., američkog nacionalnog praznika, naziva "Big Willie Weekend". Od takvih filmova rijetko kad ispadne nešto umjetnički vrijedno. Takav je bio Godzilla. Takav je bio Armageddon. Takav je i WWW. O.K., priznajemo, Men In Black (također dvojca Sonnenfelf-Smith) i Independance Day su nas prilično zabavili, a u usporedbi s njima WWW je, definitivno, slabiji. Zaplet: dva najbolja čuvara zakona na cijelom Divljem zapadu moraju spasiti predsjednika Granta (ne, on nije bio glumac) iz kandži zlog, goreg, najgoreg zloćka-izumitelja Divljeg zapada 19. stoljeća. Jedan od njih je iskusan i bahati federalni maršal James West (eto vidite, imamo sreće da se film ne zove Wild Wild West West, no ne bi nas se to puno ticalo jer bi svejedno bio preveden kao Divlji zapad.) Drugi je ekspert za oružje i sve ostalo mehaničko. Naravno, karakteri su im potpuno oprečni pa moraju prvo poraditi na svojim razlikama da bi uspješno porazili zločestog dečka. Inače, film je uistinu spektakularan. Efekti su odlični, ostat ćete razjapljenih ustiju nakon što ih pogledate. Posebno su zanimljivi izumi - čini se da im je glavna namjena zabaviti gledatelja, a ona praktična, ako i postoji, je sporedna. Vrhunac filma definitivno je bitka za velikog pauka oko kojeg Smith i Kline kruže s nekakvih papirnatim letalom. Sličnost s borbom pobunjenika s Imperijinim Walkerima u Empire Strikes Back je jednostavno prevelika da bismo je zanemarili. Ako vam je do gledanja prenemaganja Will Smitha i Ego-tripa, pogledajte film. Ako vam je do poprsja zanosne Salme, pogledajte film. Ako vam je do ludih izuma, pogledajte film. Samo nas nemojte doći zadaviti u redakciju ispranog mozga nakon što ga, po našem naputku, pogledate triput zaredom :).









You've Got Mail

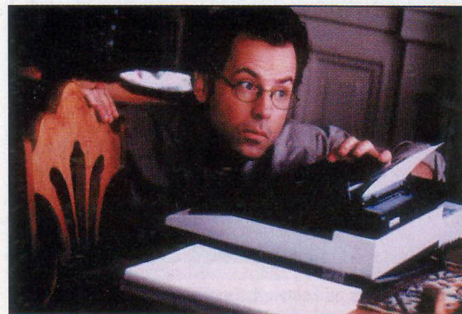
REDATELJ	*Nora Ephron*
GLAVNE ULOGE	*Tom Hanks, Meg Ryan, Greg Kinnear*
TRAJANJE	*119 min*
TIP DISKA	*SS-SL (jednostrani-jednoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1,85:1*
IZDAVAČ	*Issa Film I Video / Warner Brothers*

Evo nam još jedne Meg Ryan rom-kom razbibrige. Lagana ljubavna komedija zanimljivo je i zabavno djelce koje je najbolje pogledati u mješanom društvu, s jednakim brojem gledatelja po spolovima. Više-manje riječ je o klasičnoj sad me voli, sad me ne voli i opet me voli ljubavnoj priči. Novost je način na koji se dvoje glavnih protagonista zaljubljuje, preko Interneta. U praksi se ovaj način početnog upoznavanja sa osobom suprotnog spola pokazao iznimno uspješnim, ali ne i na vrijeme duže od 4 mjeseca, što će vam potvrditi neki od mojih suradnika koje ne želim imenovati radi vlastite sigurnosti, haha.



SPECIJALNI SADRŽAJI:

Indeksirane scene, podaci o produkciji, interaktivni izbornici.

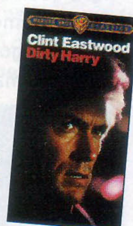




Dirty Harry

REDATELJ	*Don Siegel*
GLAVNE ULOGE	*Clint Eastwood, Harry Guardino, John Mitchum*
TRAJANJE	*102 min*
TIP DISKA	*SS-DL (jednostrani-dvoslojni)*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*2,35:1*
IZDAVAČ	*Issa Film I Video / Warner Brothers*

San Francisco sedamdesetih godina. Dvije legende: najduži model Magnuma 44 i besmrtni Prljavi Harry (Eastwood). Legendarno brutalan borac za pravdu dolazi nam na DVD-u. Dirty Harry prvi je serijal filmova o Harryju Callahanu. Kad treba utjerati pravdu, on je beskrupulozan i beskrajno brutalan čak i za današnje, gotovo 30 godina novije, standarde. Iz tih filmova ostale su dvije legendarne poštapalice: "A man's gotta do what a man's gotta do!" i "Go ahead, make my day!" Film je reklamiran sloganom: sve što je potrebno je najsnažniji pištolj na svijetu i policajac koji je prešao rub. U ovom, prvom, nastavku Harry se bori protiv misterioznog ubojice, Škorpiona, koji ucjenjuje grad ubijanjem građana iz snajpera ne isplate li mu golem novčani iznos. Definitivno, klasik koji morate pogledati, lansirao je Eastwooda u zvjezdano nebo Hollywooda kao vrhunskog akcijskog junaka.

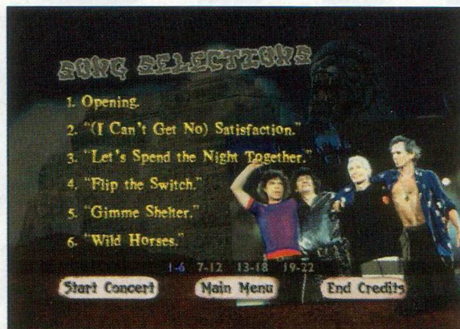


SPECIJALNI SADRŽAJI:

Interaktivni izbornici, pretraživanje filma po indeksiranim scenama. Slabo.

Rolling Stones Live Bridges To Babylon

GLAVNE ULOGE	Rolling Stones
TRAJANJE	120 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	4:3
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers





U jednom mjesecu izašla su dva izvrsna koncertna DVD-a u nas. Drugi je zagrepčanima mnogo bliži jer se sličan spektakl dogodio nedavno i kod nas, na Hipodromu! Riječ je, naravno, o grupi Rolling Stones i njihovoj Bridges To Babylon turneji. Iako je po specijalnim sadržajima ovaj DVD daleko siromašniji od Metallice i njihovog Cunning Stunts, i dalje je jedan od boljih koncerata na DVD-u. Za vrhunski ugođaj pobrinut će se predivna, oštra i bogata slika i 5.1 kanalski Dolby Digital zvuk. Na ovom koncertu Stonesi su odsvirali dvadeset stvari, zabavljali se zajedno s publikom, a posebni gosti su im bili Dave Matthews i Joshua Redman. Osim novih skladbi, na koncertu možete čuti legendarne izvedbe pjesama Satisfaction, Wild Horses, Out Of Control, Like A Rolling Stone, Start Me Up...

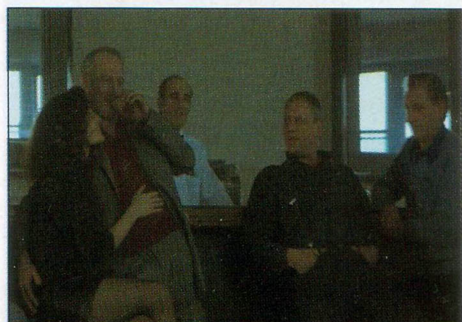
The Color Of Money

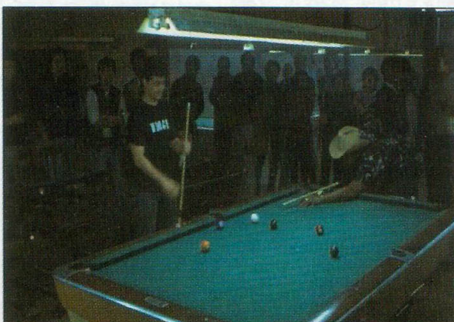


REDATELJ	Martin Scorcese
GLAVNE ULOGE	Paul Newman, Tom Cruise, Mary Elizabeth Mastrantonio
TRAJANJE	117 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

Dobiveni novac dvostruko je slađi od onog zarađenog teškim radom, uči Paul Newman kroz ovo remek-djelo svog novog šegrta u muljatorstvu Toma Cruisea. Newman u Cruiseu prepoznaje nevjerojatan talent za bilijar, pogotovo za "devetku". Uči ga kako najbolje zaraditi po polulegalnim salonima diljem Amerike. Mali i njegova cura brzo uče te se ubrzo odluče odmetnuti od svog mentora. Istodobno, u Newmanu se zapali stari plamen za igrom u kojoj je nekada bio nenadmašiv. Vrhunac filma je sraz ove dvojice asova na velikom i iznimno vrijednom turniru. Klasik koji morate pogledati smatrate li se filmofilom. Što zbog izvrsne glume troje glavnih protagonista, što zbog odlične režije meštra Scorcesea.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Indeksirane scene, interaktivni izbornici.



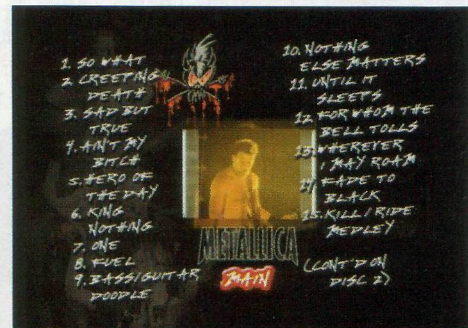


Metallica Cunning Stunts

GLAVNE ULOGE	Metallica
TRAJANJE	175 min
TIP DISKA	2x SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1/PCM Stereo
SLIKA	4:3
IZDAVAČ	Aquarius Records

Konačno se, osim Issa Film I Videa, pojavio još jedan izdavač DVD naslova na domaćem tržištu, diskografska kuća Aquarius Records. Naravno, ne očekujte od njih filmove, nego koncerte i glazbu, za što je DVD kao stvoren. Prvi DVD (paket) pa odmah u glavu. Metallica i njezin Cunning Stunts najpopularniji je koncertni DVD u svijetu, nalazi se među 5 top DVD-a svih vremena kad je o dodatnim sadržajima riječ. Na dva DVD-a zapisan je cijeli koncert u Texasu, u mjestu Fort Worth, održan 9. i 10. 5. 1997. za vrijeme Load/Reload svjetske turneje. Na njemu je Metallica odsvirala svojih tada 25 najpopularnijih pjesama i jednu premijernu- sada popularnu stvar Fuel. Osobno nisam neki posebni ljubitelj Metallice, no u ovaj sam se koncert zaljubio na prvi pogled. Zvuk i slika su vrhunske kvalitete. Puni doživljaj dobit ćete uporabom Dolby Digital 5.1 sustava. Uvod u 7. stvar ("One") posebno je pogodan za demonstraciju mogućnosti surrounda. Naime, u dotičnoj sceni kamera se zavrti, a svugdje po dvorani iz različitih izvora čuju se eksplozije i raskošna pirotehnika. Zatvorite li oči u sweet spotu vaše sobe - jamčim da će vam se zavrtjeti u glavi. Osim odličnog koncerta, DVD-i su krcati dodatnim sadržajima. Za tri pjesme moguće je birati kameru po želji. Tu su i različiti intervjui s Metellicom, snimke njihovih priprema za koncert gdje demonstriraju svoj smisao za humor, galerija s više od 1000 slika itd. DVD-i također posjeduju specijalne sadržaje do kojih je moguće doći samo preko DVD-ROM-a i pristupa Internetu. Ovo je svakako jedan od legendarnih DVD-a koji bi svaki videofil morao barem pogledati, ljubitelji Metallice nemaju što razmišljati - moraju ga imati u svojoj zbirci. Metallicu i Cunning Stunts možete kupiti u CD shopovima Aquarius Recordsa.





Sraz titana...

PENTIUM 3 vs. K7-Athlon

Sve donedavno Intelovi Pentium II (Celeron) i Pentium III procesori nisu imali prave konkurencije. AMD je svojim K6-2 i K6-3 procesorima napravio dosta u srednjem i nižem dijelu tržišta, no high end je ostao ekskluzivitet rezerviran za Intel. AMD-ovi procesori jednostavno se nisu mogli mjeriti sa superiornim FPU performansama Intelovih, a i po brzini takta su kaskali za Pentiumom III. FPU performanse bitne su za kompleksne matematičke performanse koje itekako dolaze do izražaja u modernim 3D igrama. AMD je napadao generaciju za generacijom i konačno je svojim novim Athlonom prestigao Intel! Aka. AMD K7 šiša Intelovog Pentiuma III na istoj frekvenciji! Je li došao kraj Intelovoj vladavini na tržištu CPU-a?

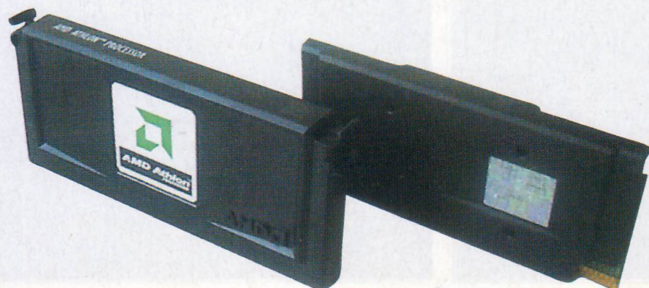
Od domaćih prodavača hardvera zatražili smo na testiranje dvije konfiguracije, jednu izgrađenu oko AMD-ovog novog K7 Athlona, a drugu oko Pentiuma III na istoj frekvenciji od 500 MHz. Potonju smo dobili od Info Game. U Midi Tower Macomovom kućištu smještena je vrhunska, trenutačno najbolja Slot 1 matična ploča Abit BE6 koja podržava simultano spajanje 8 IDE uređaja. Na njoj je bilo 64 MB PC100 memorije, a grafika, video ulaz i izlaz te prijam TV programa prepušten je ATI-evoj novoj "kartici za sve" All-In-Wonder 128 sa 16 MB memorije. Za zvuk je bila zadužena Soundblaster 128 Pci zvučna kartica. Uz opisanu konfiguraciju dobili smo i vrhunski 19" monitor koji smo vam prije nekoliko brojeva detaljno opisali, potpuno ravan N96D s Diamondtron cijevi. U konfiguraciju je bio ugrađen i iznimno kvalitetan IBM-ov tvrdi disk. Riječ je o modelu od 13,2 GB, koji radi na brzini od 7200 okretaja i ima međuspremnik od 2 MB. Optički čitač koji tvrdi disk može opskrbiti s količinom podataka koju je sposoban obraditi je Pioneer 114S, najbrži DVD čitač na tržištu i odličan 40X CD čitač. Athlon konfiguraciju dobili smo od tvrtke KIM Computers. Moramo priznati da smo se prilično namučili da bismo je se dočepali jer je još uvijek iznimno rijedak primjerak kod domaćih dobavljača hardvera. Ploče za Athlona još su veća rijetkost nego sami procesor. U doba pisanja procesora jedine ploče s podrškom bile su tvrtke Microstar, relativno nove na domaćem tržištu. Zanimljiva sitnica vezana uz te ploče jest da eventualne greške u radu javljaju paljenjem dioda na samoj ploči, a ne zvukovima preko zvučnika kako je to kod drugih proizvođača. Kako smo tražili što uravnoteženije konfiguracije, i u ovu je bilo utaknuto 64 MB memorije te identična grafička i zvučna kartica kao kod Pentium 3 konfiguracije. Različit je doduše bio tvrdi disk; - Maxtorov 10,2 GB 7200 rpm model. Ulogu glavnog optičkog čitača na AMD-ovom stroju imao je 40x NEC-ov CD čitač. Uz Athlon konfiguraciju, dobili smo i ekonomičan 17" Viewsonic monitor E70.

Sirova snaga

Kako bismo došli do odgovora na ovo pitanje, napravili smo usporedno testiranje dvaju čipova na više- manje jednakim računalima. Oba su radila na 500 MHz, a testirali smo ih kroz igre i sintetičke benchmark programe da bismo došli do zaključka koji je od dvaju procesora pravi izbor za savršeno igraće računalo. Prvo što nas je zanimalo bila je sirova snaga procesora. Može jedan čip podržavati stotine naprednih multimedijalnih instrukcija ili imati koliko god hoće naprednu arhitekturu i dizajn ako mu nedostaje sirove snage. Najave radnih frekvencija za početak iduće godine prelaze magičnu granicu od 1 GHz. Kao osnovni alat, u testiranju smo rabili FutureMark-ov 3DMark 99 Max CPUMark test koji, mjereći brzinu proračuna 3D geometrije, određuje sirovu snagu procesora. Ovaj test posebno nam je odgovarao jer podržava Intelove SIMD (Single Instruciton Multiple Data) instrukcije koje je bilo moguće po želji isključiti. One omogućavaju izvršavanje više FPU operacija unutar jednog ciklusa. Softverska podrška mora biti posebno napravljena za Intelove SIMD instrukcije – SSE, i AMD-ove – 3DNow! Pentium 3 postigao je s uključenim SIMD instrukcijama 7573, dok je Athlon postigao 17% bržih 8892 3D Marka. Kad smo isključili specijalne instrukcije, razlika je bila 15% u korist Athlona (4083 prema 4590). Rezultat ovoga dijela testa prilično je jasan, Athlon je potukao Pentium 3 iste frekvencije do nogu u radu na istoj frekvenciji.

Performanse u igrama

Iskustvo nas uči da su rezultati benchmarka samo brojke i da su nerijetko performanse u stvarnom životu drugačije. Ovaj put ograničili smo se na Quake 3. Rabilili smo Creativeovu Ultra TNT2 (183/200 Mhz) karticu umjesto ATI All in Wonder kartica koje su došle s konfiguracijama radi što većeg isticanja snage procesora u konačnim performansama. Zavrtjeli smo demo1 u Quake 3 testu ver.108. U niskim rezolucijama je Athlon prešišao Pentium 3 za više od 15%, (90,1 prema 77,1 fps), a kako je rasla rezolucija, usko grlo je sve više postajala grafička kartica, da bi u rezoluciji od 1024x768, rezultati bili gotovo identični (46,3 prema 46,2 fps). Znači, razlika postignuta u Benchmark programima gotovo je identična razlici koja se postiže u stvarnim igrama.





Zaključak

Prema našem testiranju, AMD K7 brži je od Pentiuma 3 koji radi na istoj frekvenciji. Brojke ne lažu. K7 je trenutačno najbrži procesor za igranje 3D igara. No, imajte na umu da borba nije gotova. Slijedi prelazak na AGP 4x te na brzine memorije veće od 100 MHz, a kako stvari stoje, u obje kategorije će Intel imati prednost, što će kompenzirati nešto slabije performanse Pentium 3 procesora. Također, boost u brzini Pentiuma 3 očekuje se sa izlaskom novih "trojki" sa L2 cacheom koji radi na punoj brzini procesora. Naš zaključak: AMD je najbolji. Ovaj tjedan barem. Budite sigurni da se Intel neće dati tako lako s trona na kojem je otkako je industrije PC računala. Očekujte vrtoglav rast radnih frekvencija, i još brži rast cijena. Cijene procesora mijenjaju se iz dana u dan. Bitka već traje, samo će se još zakuhati. Srećom, iz svega ovoga najviše ćemo profitirati upravo mi, krajnji kupci!





PROIZVOĐAČ	P3 konfiguracija
USTUPIO	Info Gama (tel. 01/3098-302)
CIJENA	nazvati
Hacker Cluba	-13%
ZA	• brzina • DVD čitač
PROTIV	• cijena
DOJAM	Najbolje što trenutačno možete kupiti (osim procesora).

PROIZVOĐAČ	Athlon konfiguracija
USTUPIO	Kim computers (tel. 01/3886-473)
CIJENA	nazvati
ZA	• brzina •niža cijena
PROTIV	• -
DOJAM	Athlon je trenutačno najbrži, i to za velikih 15%.

Napomena: Testovi su rađeni na ovim konfiguracijama: Pentium 3 bio je utaknut u Abit Be6 matičnu ploču koja je na sebi imala 64 MB memorije. Athlon se udobno smjestio u Microstarovoj (MSI) MS-6167 matičnoj ploči, prvoj ploči za Athlon na domaćem tržištu. U oba smo računala naknadno ugradili Creative Labsovu Riva TNT2 ultrakarticu zamijenivši one ugrađene u konfiguracije (Ati All In Wonder 128). Na oba je računala bio instaliran DirectX 7 i isključen Vsync. Testiranje u Quakeu 3 vršili smo s "default" grafikom.

REZULTATI TESTIRANJA:

	AMD Athlon	Intel Pentium III
Maximalna brzina	700 MHz	733 MHz
L1 cache	128K	32K
Interni L2 cache	Ne	Ne
Backside L2 cache	Da	Da
L2 cache velicina	512K	512K
L2 cache brzina	Pola brzine	Pola brzine
MMX	Da	Da
SIMD	Da (3DNow)	Da (SSE)
FSB (Frontside bus speed)	200 MHz	100 MHz
Maksimalna brzina memorije	100 MHz	100 MHz
Višeprocesorska podrška	U razvoju	Da

REZULTATI TESTIRANJA:

	Pentium IIIIntel500 MHz	AthlonAMD500 MHz	Razlika u postocima
3DMark 99 Max CPUMark SIMD uključen	7573	8892	17%
3DMark 99 Max CPUMark SIMD iskljucen	4083	4590	15%
Quake III Test Demo 1 640x480, 16 bit	77,1	90,1	16%
Quake III Test Demo 1 800x600, 16 bit	67,6	71	3%
Quake III Test Demo 1 1,024x768 16 bit	46,2	46,3	0%
Quake III Test Demo 2 640x480, 16 bit	71,8	87,7	24%
Quake III Test Demo 2 800x600, 16 bit	67,9	87,2	29%
Quake III Test Demo 2 1,024x768 16 bit	54,6	56,2	4%
CIJENA (CPU+ploca)	3700 kn	3400 kn	8%

Konačno i na našem tržištu...

ATI - All In Wonder 128



PROIZVOĐAČ	Ati
USTUPIO	HG Spot (tel. 01/6637666) Formel comp. tel. 01/3640-853
CIJENA	1785 kn
ZA	• DVD, tv, jednostavna videomontaža
PROTIV	• cijena
DOJAM	Solidna kartica s mnogo mogućnosti. Šteta što se na tržištu nije pojavila prije, kad bi joj 3d akceleracija bila konkurentna ondašnjim karticama...

Siguran sam da su mnogi među vama vlasnici starije ATI-eve All In Wonder kartice temeljene na nekom od starijih Rage čipova. Vjerujem da ste mnogo puta došli u iskušenje zamijeniti je nekom boljih 3D performansi no komocija na koju ste se naučili zbog ugrađenog TV ulaza/izlaza te TV tunera na kartici odlagala je vašu odluku da to i učinite. Konačno je pristigla kartica koja će dostojno nadograditi vaš sada već pomalo zastario model....

Najnoviji ATI-ev predvodnik trke temelji se na Rage 128 čipu, GL inačici. Ona radi na danas potpuno inferiornih 90/90 MHz, što je naravno moguće *tweaknuti* uz gubitak na stabilnosti rada sustava. 3D performanse smo detaljno opisali u prijašnjim brojevima. Spomenut ćemo da je brzina 3D akceleracije usporediva s onom koju postiže nVidia Riva TNT. OpenGL podrška je potpuna. Performanse su od samih početaka nešto porasle, a i radi stabilnije zahvaljujući stabilnijim, novijim driverima. Sve u svemu, zadovoljavajuće. Možda je 16 MB, koliko nam nudi testirana kartica, malo za goleme teksture, no hardcore igrači koji žele više memorije mogu kupiti inačicu od 32 MB. Većini će potencijalnih kupaca ove kartice njezine zadovoljavajuće performanse biti samo zgodan bonus, prave stvari kriju se u brojnim video i audio ulazima i izlazima. Kartica ima jedan A/V ulaz (stereo, video kompozitni ili S-Video) na koji ćete na računalo spajati videoizvor s kojega želite digitalizirati (kameru, video rekorder...). Tu je TV izlaz čiji se zvuk spaja ili na zvučnu karticu ili na vanjsko stereo pojačalo i na kraju ulaz za antenu. Preporučujem vam nabavku antene s pojačalom za najbolji prijam ili spajanje računala na vanjsku antenu. U paketu ne dobivate nikakvu antenu, a ona vam je nužna za prijam TV programa! I još nešto: na kutiji velikim crvenim slovima piše da može hvatati videozapis u stvarnom vremenu sažet u Mpeg-2. Naravno, tu je i zvjezdica (uvijek neka zvjezdica). To vam je moguće samo ako imate P3?! Nažalost, nismo provjerili, no zvuči nam prilično nevjerovatno - ako je nekome uspjelo, rado bismo čuli rezultate. Za pohvalu je bundle retail verzije kartice. Osim drivera, dobivate i ATI-ev hvaljen DVD player koji rabi Cinemasterov engine za dekodiranje i DVD reprodukcija je, uz hardversku pripomoć ATI-eve kartice (ATI IDCT) DVD, beskompromisna, ali problematična ako je poželimo vidjeti na televizoru; ATI kartice nemaju nikakav specijalni Full Screen mod za gledanje DVD-a na TV-u te je slika s DVD-a na TV-u daleko lošija nego, primjerice, kod G400 ili Encore Dxr2 ili sličnih Mpeg-2 dekompresijskih kartica. Ako ste baš zapeli za TV tuner na kartici, znajte da vam ATI nije jedino rješenje. Za nešto veću cijenu možete nabaviti Voodoo 3 3500 ili Matrox G400 Marvel sličnih naprednih mogućnosti manipuliranja videosignala. Postoji još jedna sitnica vezana uz ATI TV kartice. S odgovarajućim softverom moguće je dekodirati neke kodirane satelitske programe, no o tome drugi put..





Dodatne informacije na

http://www.ati.com/ca_us/products/pc/aiw_128/

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99 NA RAČUNALU CELERON 466 S 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOCOM.

	REFERENTNA: G400, 32 MB SGRAM	TESTIRANA:
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3321	2750
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	3277	2083
FORSAKEN (1024x768x16 BPP) [FPS]	143,62	97,1
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	30,7	22,1
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024x768x32 BPP) [FPS]	27,9	19,2

Jeftini Savage 4...

Manli S3 Savage4 32 MB

U prošlom smo broju predstavili Diamondovu karticu temeljenu na Savage4 Pro čipu. Za ovaj smo odabrali sličnu karticu s nešto slabijom inačicom istog čipa (samo Savage 4, bez PRO) tvrtke Manli ali i prilično niže cijene od Diamondove. Kolika je razlika u performansama i isplati li se u ovom slučaju kupiti jeftinije?

Prije nego što opišem samu karticu, htio bih naglasiti neke činjenice. Naime, pošto su se S3 i Diamond spojili (posjetite www.s3.com ili www.diamond-mm.com i vidjet ćete na što mislim), čini se da je Savage 4, posljednji čip na temelju kojeg će mnogobrojni proizvođači (u koje se ubraja i Manli) graditi grafičke kartice, došao iz glava S3-ovih inženjera. Naime, velika je vjerojatnost da će novi Savage 2000 od kog se mnogo očekuje biti ekskluzivno samo u Diamondovim karticama! No, vratimo se Malievoj kartici. Riječ je o AGP kartici s 32 MB memorije koja radi na 125 MHz i procesorom na 125 MHz. Ovo je PRO-M verzija kartice, dok je Diamondova kartica opisana u prošlom broju bila PRO+ (125/143 MHz). Glavne karakteristike ove kartice su 128- bitna sabirnica, podrška za AGP 4x (usput rečeno, ovo je bila prva kartica na tržištu s podrškom za AGP4X), 32bpp akcelerirana 3D grafika... Zanimljiva mogućnost koju S3 gura i koju su konačno prihvatili proizvođači softvera je S3TC kompre-



Kraljevska inačica Voodoo trojke konačno je stigla? Prekasno?

Voodoo 3 3500 TV

PROIZVOĐAČ	3Dfx
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	2557 kn
Hacker Club	**2225 kn**
ZA	• brzina, bundle, video I/o distribucijska jedinica (koje ime, uh...)
PROTIV	• nema 32 bpp, nema ago texturing,
DOJAM	Upravo ono što smo očekivali, tj. prije nekoliko mjeseci

Dolazak Voodoo 3 3500 na domaće tržište prilično se odužio. Koje prednosti donosi dodatnih 500 u nazivu kartice? Isplati li se pljucnuti za nju 1000 kn više nego za V3 3000?

Raščistimo jedno na samom početku: Voodoo 3 3500 je trenutačno najbrža kartica na tržištu ali je u stopu slijedi G400 Max (pogledajte rezultate testiranja). Njezinih 183 MHz grafičkog procesora trenutačno je najbrža frekvencija na kojoj radi ikoja grafička kartica (sve do pojave Savage 2000, za čiju je najbržu inačicu najavljeno 200 MHz). Škrci iz 3Dfx-a procesor hlade pasivnom kulerčinom koja zauzima trećinu površine kartice, umjesto aktivnim ventilatorčićem kakav je postao uobičajen. Na istoj frekvenciji, kao jezgra, radi i 16 MB memorije. 2D i 3D dio je isti kao kod V3 3000, dakako, i proporcionalno brži (V3 3000 radi na 166/166 MHz). No, glavni adut ove kartice nije ni omjer 3D performansi ni cijena. Glavna stvar je razrađeni videopodsustav zajedno s TV tunerom (NTSC verzija ima i FM tuner) koji je sada na kartici ! Na izrazito zanimljiv i inovativan način 3Dfx je riješio izlaz iz kartice na monitor te video ulaz/izlaz. Kartica, naime, nema klasični 15-pinski VGA konektor, nego samo ulaz za TV antenu (morate nabaviti vlastitu) i poseban izlaz, razvijen u 3Dfx-u, koji objedinjuje VGA izlaz, video I/O te stereo I/O za zvuk (I/O – input/output, tj. ulaz/izlaz). Na sve ovo priključite debeli kabel koja se račva. Jedan dio joj se spaja na VGA kabel, tj. na monitor, a drugi ide do "distribucijske jedinice". Zamisao je jednostavna. Da se ne biste morali sagibati i kopati po kablovima ispod stola, svi potrebni ulazi i izlazi (video+audio) su dovedeni na radni stol u obliku ovog dopadljivog dodatka. Neka vas ne zavara audio ulaz/izlaz. Na kartici nije ugrađen zvučni podsustav, nego se sve ovo mora unutar kućišta spojiti sa zvučnom karticom želite li da zvuči kako spada! Videokabel je doista visoke kvalitete – nismo primijetili na monitoru nikakve razlike u slici. Dužina mu je otprilike 2 metra. Videoizlaz poslužit će vam za igranje igrica i gledanje DVD-a na velikom ekranu. TV/out driveri su mogli biti i bolje izvedeni. Ne pružaju mnogo mogućnosti a i igru je ponekad natjerati da radi na TV-u prava muka. Kvaliteta DVD-a na TV-u nije loša, ali je daleko od one koju pružaju G400 ili Encore Dxr2(3) kartice. Pohvalno je što je s karticom bundliran softverski DVD player, no, nažalost, riječ je o WinDVD-u, marginalnom playeru koji nije ni do koljena Cinemasteru ili Power DVD-u. Naravno, posjedujete li koji od dotičnih, V3 se neće buniti i normalno će raditi i s njima. TV tuner (Samsung) je zadovoljavajuće kvalitete (zapadni Zagreb ulovio je HRT 1,2,3, SLO 1,2, A-kanal, OTV). Zaželite li se amaterske montaže, poslužit će vam videoulaz. Ovdje ćete itekako iskoristiti bundlirani program Ulead Video Studio te algoritme digitaliziranja videa razvijene od strane Ligos Motiona koji su vam također dani na raspolaganje kupnjom ove kartice. Moguće je u stvarnom vremenu digitalizirati Avi i Mpeg (2?) videozapise. Kvaliteta istih ovisit će, naravno, o snazi vašeg računala. Pentium 3 ili Athlon su preporučeni. Osim DVD-a i programa za montažu, u bundle je uključen i Unreal. Tek toliko. Nije baš neka luda i nova superigra, ali čovjeka veseli. Sve u svemu, vrlo dobar proizvod. Mislim da je 3Dfx na odličnom putu da preotme ATI-u dio tržišta na kojem je dosad, kolikotoliko, vladao svojom

All-In-Wonder serijom proizvoda. Vidjet ćemo kako će se stvari razvijati idućih mjeseci jer i ATI novog konja za trku ima (pročitajte više o njihovom projektu Aurora u Tech Infu). ◀

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99 NA RAČUNALU CELERON 466 S 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM.

	REFERENTNA: G400 MAX	TESTIRANA: VOODOO 3 3500
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3321	3449
FORSAKEN (1024x768x16 BPP) [FPS]	76,1	80,25
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	36,2	40,9

sija tekstura. Kartica podržava multitexturing, tj. u stanju je u jednom taktu obraditi dvije teksture po pixelu. Kartica će vam pripomoći kod reprodukcije DVD filmova. Za razliku od Diamondove Stealth III 540 kartice, ova ne dolazi s bundliranim DVD playerom. Preporučujemo vam kupnju Xing DVD playera koji podržava vid DVD akceleracije kakav nude S3 Savage kartice. Sve u svemu, kartica se pokazala kao solidan izvođač. Igre su više-manje radile bez problema, a Quake 3 demo je podržao S3TC i proradio iz prve. Kod prelaska na 32 bpp grafiku kartica trpi značajan pad u performansama. No, ako posjedujete nešto jače računalo, nema potrebe za kupnjom skuplje kartice od Savage4 za ugodno igranje 3D naslova. Mnogo se očekuje od nasljednika čipa na kojem se temelji ova kartica, Savage 2000 - očekuje se da će biti izravna konkurencija nVidinoj GeForce 256 koja samo što nije... ◀



PROIZVOĐAČ	Manli
USTUPIO	HG Spot tel. 01/6637-666
CIJENA	613 kn
ZA	• cijena, količina memorije, s3tc
PROTIV	• ima i bržih, pad performansi prelaskom na 32 bpp 3d grafiku
DOJAM	Odlična video kartica srednje klase s mnogo memorije i prihvatljivom cijenom

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99, NA RAČUNALU CELERON 466 MHZ S 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM.

	REFERENTNA: G400 MAX	TESTIRANA: MANLI S3 SAVAGE4
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3321	2647
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3301	1885
FORSAKEN (1024x768x16 BPP) [FPS]	76,1	48,6
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	36,2	18,6
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024x768x32 BPP) [FPS]	32,1	14,4

Yamaha...

Pretvorite računalo u glazbeni studio

Domaći zastupnik Yamahe, Zola, ponudio nam je komplet uređaja i hardvera koji će, pravilno uporabljen, pretvoriti vaše računalo u pravi mali digitalni glazbeni studio.

Jezgru cijelog sustava čini Yamahina Waveforce 192 digital zvučna kartica koju smo vam predstavili u jednom od prijašnjih brojeva Hackera. Njena glavna karakteristika, kojom se izdvaja od ostalih



zvučnih kartica, je digitalni SP/DIF izlaz koji će vam dobro poslužiti želite li uživati u Dolby Digital zvuku s DVD-a preko skupog vanjskog dekodera. No, ako su vaši afiniteti vezani uz glazbu, moći ćete tako digitalnom vezom spojiti računalo na Mini Disc snimač ili vanjski CD-audio snimač. Na taj način možete master koji ste napravili i uredili na računalu snimiti u vrhunskoj kvaliteti na rašireni medij i testirati ga, primjerice, u lokalnom disko klubu i vidjeti reakcije potencijalnih kupaca ili ga eventualno ponuditi diskografskoj kući koja će ga izdati ako je kvalitetan. Na ovu zvučnu karticu spajate i klavijaturu koja također dolazi u kompletu. Vjerovali ili ne, ali gameport na zvučnoj kartici ima još jednu dodatnu ili, bolje reći, primarnu funkciju: mjesto gdje priključujete MIDI uređaj. U Zoli su nam ponudili jednu od svojih jeftinijih klavijatura da bismo iskušali kako sve zajedno radi. Uz Yamahinu kar-



Vrhunski izvođač...

Xerox Docuprint C6

PROIZVOĐAČ	Xerox
USTUPIO	CHS (tel. 01/2989-888)
CIJENA	828 kn
ZA	• kvaliteta ispisa
PROTIV	• zvuk • gužvanje papira
DOJAM	Daje odličnu kvalitetu ispisa za svoju cijenu, uz pokoju bubicu...

U nedoumici ste koji pisač kupiti? Ništa zato, u ovom vam broju predstavljamo dva kvalitetna ink-jeta niske cijene koje nikako ne smijete ispustiti s liste potencijalnih kandidata za vaš novi pisač...

Xerox Docuprint C6 klasični je ink-jet pisač. Maksimalna razlučivost koju postiže (i na običnom papiru) je 600 dpi. Dizajn je pomalo neobičan. Naime, ladice za ulaz i izlaz papira nalaze se na stražnjoj strani pisača, što je, načelno, odlična ideja jer će tako pisač zauzeti manje mjesta na radnoj površini. No, papir se tijekom ispisa više deformira pa kod onog veće gramature ili debljih koverti može doći do gužvanja. Instalacija je jednostavna. Valja napomenuti da uz pisač dobivate upute na hrvatskom, kao i jamstveni list. Zapanjila nas je jedna činjenica: svaka od četiriju boja im zasebni spremnik tinte. Ti spremnici su prozirni, što vam omogućava instantan uvid u količinu preostale tinte. Isto je moguće napraviti i putem drivera ako je Xerox, primjerice, mrežni pisač koji se nalazi u drugoj sobi. Ovo svodi troškove održavanja pisača na najmanju moguću mjeru. Pohvala ide izvrsnim driverima. Primjerice, na početku nam je pisač ispisivao pomalo pretamne slike, i to smo bez problema ispravili modificiranjem svjetline u upravljačkom programu pisača. Pisač nije preglasan, no proizvodi zvuk visoke frekvencije koji zna biti iritantan nakon dužeg slušanja. Ispravljač za struju ugrađen je u pisač, tako da je izbjegnuta zloglasna pojava "cigle na žici". Uz pisač nećete dobiti paralelni kabel kojim se spaja na računalo pa ga morate sami kupiti. Kvaliteta ispisa teksta je odlična, pogotovo u HQ modusu, čak i na običnom papiru. Imajte na umu da se performanse ink-jet pisača vrtoglavo povećavaju uporabom posebnog papira, a najbolji, gotovo fotografski rezultati postižu se na glossy papiru. Tu i tamo pisač nam je stvarao probleme pri uvlačenju papira – zahvatio bi ga ukoso i pred sam kraj popriličino izgužvao. Problem smo riješili stavljanjem manje količine papira u ulazni spremnik (maksimum je sto komada). Docuprint C6 je ponajprije pisač za kućnu uporabu i možda manje intenzivnu uredsku. Kvaliteta ispisa je zadovoljavajuća, čak odlična rabite li posebno tretirani papir, a cijena je unutar okvira "per-olake" kategorije. ◂

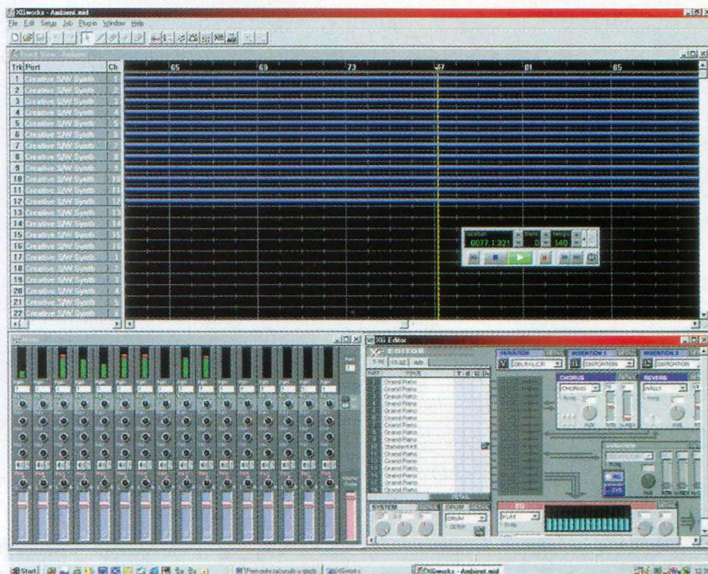




ticu dobit ćete i pokusnu inačicu odličnog glazbenog sekvencerskog programa XGWorks Lite. Dotični možete nadograditi na punu verziju, također kod Zole. Cijena programa je 544 kn, a uza nj dobivate i iznimno opširan priručnik koji će vam pomoći da ga savladate čak i ako ste potpuni početnik u području. Program se pokazao relativno laganim za uporabu. Ako cijeli glazbeni sustav slažete od Yamahinih komponenti, dobro je znati da taj program u cijelosti podržava Yamahin XG format, poboljšani MIDI. Želite li se profesionalno baviti glazbom, nužan vam je kakav glazbeni ulazni uređaj. Na testiranje smo u paketu dobili jednu od Yamahinih slabijih, ali i najjeftinijih klavijatura – nešto sitno iznad 1000 kn. Najbitnija stvar na njoj je MIDI ulaz i izlaz koji služi razmjeni podataka između računala i klavijature. Tipke na klavijaturi su pune veličine. Tipkovnica je potpuno samostalan instrument s mnogobrojnim ugrađenim zvučnim uzorcima i malim LCD monitorom. Moguće je birati između 100 različitih stilova podloga i svirati na 100 različitih instrumenata. U memoriji klavijature upisano je i stotinu pjesama koje možete slušati po želji, a Star Wars Main Title se nalazi na počasnom prvom mjestu. Tipkovnica ima ugrađene male monitor stereo zvučnike, no za išta ozbiljnije trebaju vam pravi vanjski studijski monitori, a na dobrom tragu da to postanu su Yamahini YST-M100 koje smo dobili u paketu. Za potpunu reprodukciju zvučnog spektra (čitaj:baseva) bit će potreban subwoofer. No, oni koji se bave glazbom znat će cijeniti precizno visoko i srednjetonsko zvučno područje. Da je riječ o samom vrhu multimedijskih zvučnika, govori i činjenica da svaki zvučnik ima zasebno pojačalo i kutije izrađene od drva. No, vratimo se klavijaturama. Uz njih ne dobivate ni baterije, ni transformator, tako da ih nećete moći odmah zasvirati izvadivši ih iz kutije. Srećom, mi, elektrotehničari uvijek pri ruci imamo jedan multipraktik-transformator koji je i u ovom slučaju poslužio. Cijena – oko 100 kn. Inače, sintič je pravi žderač baterija, za rad mu je potrebno 6 komada, onih najvećih od 1,5 V.

Kako sve spojiti?

▸ Na Yamaha karticu spojit ćete mikrofon preko Mic In ulaza. Midi kabelom spojit ćete klavijaturu s Game/MIDI portom na zvučnoj kartici. Zapamtite, kod spajanja na klavijaturi In ide u Out i obrnuto! Zvučnike ćete, naravno, spojiti na zvučnu karticu. Na SP/DIF izlaz moguće je spojiti vanjsko digitalno višekanalsko pojačalo ili vanjski MD/CD rekorder. Nakon mukotrpnog spajanja i instaliranja softvera možete započeti sa skladanjem, a kad budete zadovoljni sa svojim uratkom, snimite ga na CD-snimač i proslijedite dalje. Tko zna, možda postanete nova Britney Spears...





Imajte na umu da kabel za spajanje klavijature i zvučne kartice morate nabaviti posebno. Srećom, mi smo dobili jedan u paketu s ostalom opremom. Ne zaboravite: spajate out na kabelu s in na klavijaturi i obrnuto! ◂

Lexmarkov trkač u perolakoj kategoriji...

Lexmark 1100 Color Jetprinter

PROIZVOĐAČ	LEXMARK
USTUPIO	Combis (tel. 01/3651-205)
CIJENA	723 kn
ZA	• cijena • ispis
PROTIV	• nužnost ručne zamjene kolor /crnog spremnika s tintom
DOJAM	Sam vrh niže klase.

U posljednjih se 6 mjeseci na tržištu pojavila nova klasa pisača, cijene ispod 1000 kn. Najbolji predstavnici te klase su Canon BJC-250, HP 610 i Lexmark 1100

Opaska iz podnaslova o "perolakom" pisaču odnosi se kako na cijenu, tako i na dimenzije i težinu pisača. Uočljiva je dosljednost u dizajnu usporedimo li ga s jačim modelom koji smo za vas testirali u prošlom broju. Na radnom će vam stolu zauzeti doista minimalno prostora. Na računalo se spaja putem paralelnog porta. Zanimljivo je spomenuti da je čak i u ovako malo kućište naguran i ispravljač, tako da nema zloglasne "cigle na žici". Kontrola na samom pisaču nema, osim gumba za uvlačenje papira. Sve se rješava preko intuitivnih drivera (čišćenje glava, promjena spremnika za tintu...). Ugrađen je i mjerač preostale količine tinte, što je zgodno. Naime, prilikom svakog ispisa na sljedeći papir morate ga ručno uvući. Na samom pisaču postoji skladište za tridesetak papira. Postoje dva režima ispisa i za svaki posebno prilagođena ispisna glava i tinta: prvi je ispis u boji, a drugi crnobijeli. Iako će i kolor spremnik miješanjem boja postići crnu boju i kvalitetno ispisati crni tekst na običan papir, da biste uštedjeli, bolje je u tom slučaju zamijeniti kolor spremnik crnim. Instalacija prolazi bez problema, treba odbiti Windows Plug 'n Play instalaciju i pokrenuti setup programa. Iznenadio nas je još raskošniji i bogatije ilustriran instalacijski priručnik, i to u boji! Nakon iscrpnog opisa prijeđimo na rezultate ispisa. Pisač je spor, ali je zato iznimno tih, za razliku od našeg starog redakcijskog Canonca koji nas svojom bukom izludi, i podržava kvalitetu ispisa do 600 dpi. Kvaliteta ispisa je zadovoljavajuća za kućnu i manju uredsku uporabu. Pravo iznenađenje doživjeli smo potjeravši ga do krajnjih granica na Glossy papiru. Kvaliteta ispisa pri 600 dpi je besprijekorna. Boje su jasno definirane, a prijelazi oštri. Kvaliteta je gotovo fotografska.

Bravo Lexmark! ◂



Drugačiji Xerox...

Neki novi Xerox tonovi.



WorkCentre 450cp

ltifunkcijski uređaj u boji

- ll-in-one: fax, ink-jet pisač u boji, scanner, kopirni uređaj, PC faks
- multitasking: istovremeni ispis i faksiranje ili skeniranje
- rzina 7 stranica u minuti (crno/bijeli ispis)
- rzina 2,5 stranice u minuti (ispis u boji)
- potreba i bez računala



DocuPrint N24

Umrežena brzina i kvaliteta

- format ispisa do A3 (edge-to-edge)
- brzina 24 stranice u minuti
- paralelno, serijsko i Ethernet sučelje
- Adobe PostScript 3, PCL 5e i PCL 6 emulacije
- WorkSet tehnologija



DocuPrint N32

Brzina i funkcionalnost

- format ispisa do A3 (edge-to-edge)
- brzina 32 stranice u minuti
- Adobe PostScript 3, PCL 5e i PCL 6 emulacije
- ulaz papira do 3550 stranica
- WorkSet tehnologija



DocuPrint N40

Maksimalna brzina

- format ispisa do A3 (edge-to-edge)
- brzina bez konkurencije: 40 stranica u minuti
- Adobe PostScript 3, PCL 5e i PCL 6 emulacije
- ulaz papira do 3550 stranica
- slaganje i sortiranje ispisanih dokumenata
- WorkSet tehnologija



WorkCentre XE 84

Digitalni kopirni uređaj i laserski pisač

- rezolucija 1800 x 600 dpi
- brzina 6 kopija / 8 stranica u minuti
- zoom 50-200%



WorkCentre XD 104

Digitalni kopirni uređaj i laserski pisač

- brzina 10 kopija / 8 stranica u minuti
- kopiranje knjiga
- zoom 50-200%



DocuPrint N17

Brzina pristupačne cijene

- brzina 17 stranica u minuti
- rezolucija do 1200 x 600 dpi
- memorija 16 MB, proširivo do 107 MB
- PCL 5e, PCL 6 i Adobe PostScript emulacije
- WorkSet tehnologija



WorkCentre 385

Multifunkcijski uređaj laserske kvalitete

- All-in-one: telefaks, laserski pisač, scanner, kopirni uređaj
- brzina 8 stranica u minuti
- rezolucija 600 dpi
- multitasking: istovremeni ispis i faksiranje ili skeniranje



DocuPrint P1202

Postavlja nova mjerila

- brzina 12 stranica u minuti, ručni dupleks
- rezolucija do 1200 dpi
- PCL 5e/PCL 6 emulacije; PostScript opcija
- paralelno i USB sučelje; Ethernet, LocalTalk/serijsko sučelje opcija



DocuPrint NC60

Brzina u boji

- rezolucija 1200 dpi
- brzina ispisa do 16 stranica u minuti
- memorija 64 MB, proširivo do 128 MB
- Adobe PostScript 3, PCL 5C



DocuPrint P8e

uzdan i pristupačan

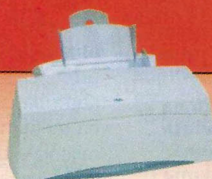
- rzina 8 stranica u minuti
- ezolucija 600 dpi
- memorija 4 MB, proširivo do 36 MB
- PCL 5e emulacija
- vlakač za 150 listova
- vlakač za pojedinačne listove



DocuPrint P8ex

Profesionalni pisač

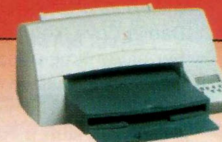
- brzina 8 stranica u minuti
- rezolucija do 1200 dpi
- memorija 4MB, proširivo do 36 MB
- PCL 5e i PCL 6 emulacije
- paralelno i USB sučelje; Ethernet opcija



DocuPrint C8

Vrhunska kvaliteta ispisa

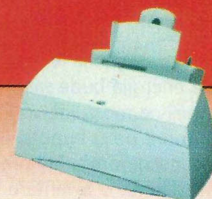
- rezolucija do 1200 x 600 dpi
- brzina 5 stranica u minuti (crno/bijeli ispis)
- brzina 2,5 stranice u minuti (ispis u boji)
- 4 odvojena spremnika za tintu



DocuPrint C20

Pisač u boji od formata

- ispis do A3+ formata
- rezolucija do 1200 dpi
- brzina 8 stranica u minuti (crno/bijeli ispis)
- brzina 4 stranice u minuti (kolor ispis)
- Adobe PostScript 2
- memorija 8 MB, proširivo do 72 MB
- NC20 Mac ready



DocuPrint C6

Nikada jeftiniji ispis

- fotorealistički ispis
- rezolucija 600 x 600 dpi
- brzina 4 stranice u minuti (crno/bijeli ispis)
- brzina 1,5 stranica u minuti (ispis u boji)
- 4 odvojena spremnika za tintu

THE DOCUMENT COMPANY
XEROX
http://www.xerox.com

CHS
EXCELLENCE IN DISTRIBUTION
CHS Elektronika d.o.o.
Avenija Dubrava 242, 10040 Zagreb
tel: 01/29-89-888; fax: 01/29-91-999
http://www.chs.hr

POLARIS®
Polaris d.o.o.
Svetice 21, 10000 Zagreb
tel: 01/2304-666; fax: 01/2303-827
http://www.polaris.hr

HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("SOS") Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

HERETIC 2

Igram Heretic 2 i došla sam do kraja, no nikako ne mogu ubiti Marcalarina. Svaki put kad ga sredim, u gornjem se lijevom kutu ekrana ponovno pojavi crvena crta koja mu valjda označava zdravlje i on ponovno oživi. Što trebam učiniti da taj gnjavator umre?

Ružica

Ako si primijetila, kad Marcalarin umre, nestaje zaštitno polje oko knjiga. Problem je u tome što je polje isključeno nakratko pa moraš biti brza. Najbolje je da se, kad njegova energija bude sasvim pri kraju, popneš na most koji vodi prema zaštitnom polju i uputiš posljedni, smrtonosni, prokjektil prema Marcalarinu. U inventaru prebaci na knjigu i zatrči se prema polju koje će nestati. Trči na drugu stranu i zamijeni knjigu. Sve to zahtijeva vježbe i usklađenost svih radnji pa nemoj se pokolobati ne uspiješ li iz prve.

GRIM FANDANGO

Molim vas, zapeo sam u igri Grim Fandango. Otvorio sam kutiju s cigaretama ključem te pomoću ključa otvorio svjetionik. Kad sam ušao, vidio sam Lolu kako umire. Kad mi je poslala poruku i nestala u obliku latica, ostavila je karticu kao trag da nađem sliku. Što moram učiniti s karticom?

Karlo

Vrati se u svoj kafić i kartu daj Lupe. Kad dobiješ jaknu, okreni se tako da Manny nigdje ne gleda i pretraži kaput. Naći ćeš papir. Idi do Tota (tetovirač) i pokaži mu papir. Idi do kladionice. Iz inventara izvadi printer za karte i podesi kartu za tjedan 2, Tuesday, utrka 6. Isprintaj je i daj službeniku. Dobit ćeš sliku. Idi u restoran kod Nicka i pokaži mu sliku. Vrati se u svoj ured i uporabi svoj stol. Kad bude upaljena krajnja desna lampica, pritisni magnet da bi kuglica otišla na neki drugi broj.

OUTCAST

Igram igru Outcast i ne znam kako ubiti Gorgora (mislim da ga treba ubiti Orunovim pištoljem).

Stevo

Gorgora moraš ubiti rabeći Oruov pištolj i svoj. Kad pronađeš Oruov pištolj i streljivo za nj, otiđi do Orua potom do Gorgora.

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

**Zapeo sam na 1. CD-u u Mega Monkey modu igre. Ne mogu zakrpiti rupu na čamcu (u Danjer zaljevu).
Molim vas, pomozite!**

Zoran iz Mostara

Uporabi biscuit cutter (iz restorana) s another rubber tree (nalazi se u caber toss area). Idi u Danjer Cove, kombiniraj paste i rubber plug i time popravi čamac.

TOONSTRUCK

Zapela sam u Toonstrucku na 2. CD-u. Ne mogu otvoriti vrata koja izgledaju kao glava klauna. Riješila sam problem s knjigama i ušla u sobu gdje su tri bića. Ušla sam u otvor za ventilaciju, pretvorila se u muhu, pokupila kloroform, napunila kanticu, prolila vodu, polila robota kuhara, pokupila puru, ali ne znam što dalje. Ne znam kako uzeti ribi tresure chest. Imam ove predmete: welcome mat, yellow i blue crystal, rubber glove, watering can, music box, magnet, mallet, key od ćelije, cloroform, metalnu rukavicu, fly costume. Molim vas, pomozite, očajna sam!!!

Da bi otvorila klaunovu glavu, klikni na nju. Različiti dijelovi glave počet će se micati (oči, nos, jezik). Moraš ponavljati redoslijed kojim se oni miču sve dok se vrata ne otvore. Tresure chest ćeš uzeti tako da odeš do climatrona i promijeniš temperaturu na hot. Kad riba iskoči iz akvarija, vrati je na medium i uzmi polugu kojom si mijenjala temperaturu. Požuri se do akvarija i uzmi treasure chest prije nego riba skoči ponovno u nj. Ako ipak ona bude brža, samo ponovi postupak.

HALF LIFE

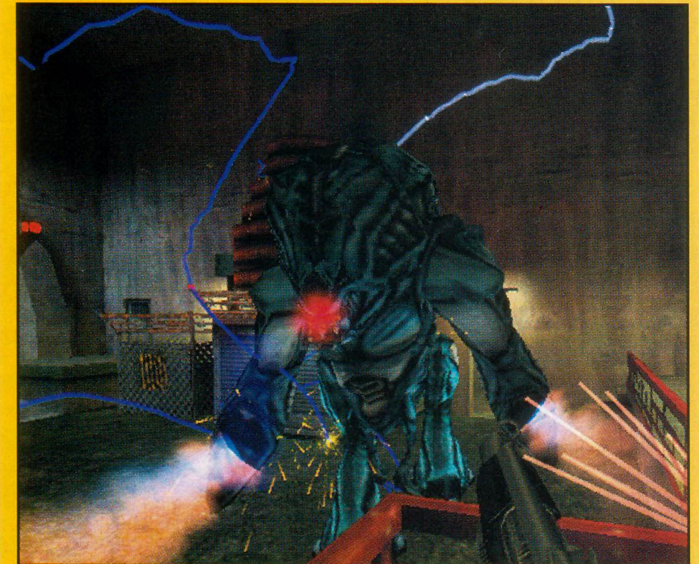
Ne znam točno koji je to nivo, ali ima neke veze s platformama u alien-zemlji i skokovima po tim platformama (veeeeelikim skokovima). Kako skakati te superskokove a la Bubka?

Pozdrav iz Splita.

Velike skokove izvodiš tako da se zaletiš i pritisneš skok+dolje.

Kako ubiti posljednjeg lebdećeg neprijatelja (onaj koji ispaljuje zelene kugle koje me teleportiraju na drugo mjesto).

Prvo moraš uništiti tri kristala na zidovima. Najbolje je skočiti na skakaonici i u zraku gađati kristale. Potom gađaj neprijatelja u glavu dok se ne otvori. Sad još malo gađaj u otvorenu glavu a kad se počnu pojavljivati munje, odmakni se i uživaj u kraju.



LEISURE SUIT LARRY 7

**Zapeo sam na prvom nivou, oslobodio sam se lisica te sišao s kreveta ali ne mogu dalje. Pokupio sam iglu i škarice, sada sam u sobi pred balkonom, i ne mogu otvoriti vrata.
Hvala unaprijed**

Srdjan

Priđi balkonskim vratima, klikni lijevom tipkom miša na vrata, odaberi "Other" i otipkaj "Break".

FULL THROTLE

Upomoć, zapeo sam na igri Full Throttle. Našao sam sve dijelove za motor ali ne mogu do benzina jer se svaki put upali alarm. Što da radim? Imam: hose, gas can, lockpick i lokot. Molim Vas, POMOZITEEE

Miro iz Zagreba

Kad dotakneš ljestve i upali se alarm, skrij se u gornji lijevi kut ekrana, u sjeni. Doći će policija. Kad se popnu na toranj, na njihovoj letjelici otvori spremnik za gorivo (gas cap). Na otvoru uporabi gumeno crijevo, a na njemu kantu za gorivo. Na kraju uporabi usta na gumenom crijevu.

MENI JE LINE BUSY...

U jednom ste Hackeru objavili broj za Internet broj: 077/790000. Kad ga upišem i stavim connect, uvijek mi kaže "the line is busy." Ako imate neki drugi, bio bih zahvalan da mi ga pošaljete. Hvala.

Dotični broj jedini je preostali način spajanja na Internet cijenom lokalnog telefonskog poziva preko Hineta. U teoriji, služi korisnicima koji konfiguriraju svoj V90 modem, da ne moraju trošiti novac na pokusna spajanja. U praksi, internautima željnim jeftinog surfanja. Kako je na tom broju kapacitet daleko manji nego na konvencionalnom 077/100000, veći dio vremena je zauzet, a tijekom večernjih sati ga je gotovo nemoguće dobiti. No, uz nekoliko trikova... Da biste se navečer spojili na 790000 morate imati ili: A) mnogo sreće ; B) tonsko biranje, i 100 redial pokušaja. Na te faktore ne možete mnogo utjecati, no ipak ćemo vas naučiti kako narediti računalu da automatski ponovno zove vražji broj:

Otiđite u My Computer - Dial-Up Networking.
I ondje odaberite izbornik Connections i u njemu Settings.
Stavite kvačicu kod redial. Broj rediala stavite na 100, a pauzu između rediala na 3 sekunde.

Sretno! Možda bi bilo pametno uložiti novac te postati Mali Plus korisnik koji ima 24- satni pristup Internetu po cijeni lokalnog razgovora. Na 077/790000 duljina poziva ograničena vam je na 60 min, a kad to istekne, opet na redialanje. Da ne biste razbili modem uslijed njegovog konstantnog trubljenja prilikom zvanja, predlažem da mu isključite zvuk.

Ovaj mjesec prevladavali su problemi vezani uz grafičke kartice. Mnogi od vas odlučuju se nadograditi svoj PC upravo novom grafičkom karticom, a mi vam pokušavamo savjetovati što je najbolje za vas!

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("BEZ PANIKE") Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: **BEZ PANIKE**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Kako nadograditi?

**Poštovano uredništvo Hackera! Puno pozdrava iz Privlake. Pišem vam jer želim kupiti nove komponente za svoje računalo:
Pentium II (266 MHz)
32 MB RAM memorije
3.2 GB hard disk
S3-virge 2MB(grafička kartica)
Sound blaster 16(zvučna kartica)
Koje biste mi nove komponente (hard disk,grafička kartica, koliko memorije itd.) preporučili za moje računalo?
Puna Pozdrava,**

Dirtchamber

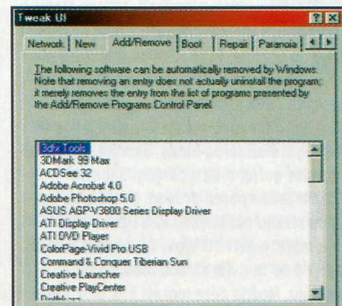
Pretpostavljam da ti je krajnji cilj nadogradnje računala poboljšanje performansi u igrama. Iz minimalnog troška izvući ćeš maksimalni rast performansi nadogradiš li radnu memoriju računala na 64 MB (preporučili bismo ti i 128 MB, no obzirom na trenutačne cijene memorije nije pametno pretjerivati). Komponenta koju također moraš svakako zamijeniti je grafička kartica. Ako je novac problem, predlažem ti kupnju rabljene Voodoo 2 kartice s 12 MB (tržišna vrijednost oko 300 kn – u Americi 2xVoodoo 2 SLI možete kupiti za 69$, što je 500 kn). Ako si možeš dopustiti nešto veći trošak, odluči se za Voodoo 3 3000 i nećeš zažaliti. Daljnje povećanje performansi moguće je ostvariti kupnjom novog, bržeg procesora, predlažemo ti Intelov Celeron na 400 MHz. Tvrdi disk koji bismo ti preporučili je 15,2 GB od IBM-a, odlične cijene po MB (ili bolje reći GB...).

Kako nadograditi? II

**Imam jedno pitanje na koje se nadam da ćete moći odgovoriti. Trenutačno imam P-133, 64MB, i.t.d. Volio bih ga upgradeati s 400 MHz Celeronom (ako postoji) i kupiti 3Dfx Voodoo3 2000-PCI. Zanima me bi li za to dostajalo 3000 kn bez PDV-a. Neki frendovi mi vele da mi treba nova matična ploča, kućište i mnoge druge stvari. Ako treba, recite kolika bi bila otprilike cijena, ili bih Vas molio da mi ponudite neko drugo rješenje. Imam još jedno pitanje: kako maknuti imena već prije pobrisanih programa iz "Add\Remove" prozora (uninstall često ne radi na demo-igricama pa ih trebam ručno prebrisati).
Unaprijed hvala,**

Melior

Kod nadogradnje između Pentium i Pentium II (Celeron) generacija procesora moraš zamijeniti i matičnu ploču jer na svojoj staroj Socket 7 matičnoj nemaš gdje utaknuti Celerona. Cijene novih matičnih ploče variraju od 500-tinjak pa sve do 1500 kn. Naša preporuka bile bi Asus P3B ili Abit BE6 matične ploče koje su trenutačno najbolje. Kupnja novog kučišta nije nužna. Naime, postoje dvije vrste matičnih ploča, a samim time i kučišta u koja ih se ugrađuje. Stariji standard je AT, takvu ploču i kučište najvjerojatnije i ti imaš. Noviji je ATX. Glavne razlike između tih dvaju standarda su u rasporedu komponenti po ploči, I/O portovima (kod ATX su oni na ploči) i u napajanju matične ploče. Većina novih matičnih ploča su ATX, no postoje i AT ploče na koje se može ugraditi Celeron! Ako ne želiš mijenjati kućište, obvezno naglasi prodavaču da želiš AT matičnu ploču! Nazive prije izbrisanih programa iz Add/Remove dijaloga najlakše je micati nekim programčićem koji ima ugrađenu tu funkciju. Možda je najpopularniji TweakUI, od samog Microsofta, koji je dio prastarih Powertoysa za Windowse 9X. Voodoo 3 2000 PCI najbolji izbor za sve koji nadograđuju PCI strojeve! Ipak, ako kupiš AGP ploču, AGP verzija iste kartice bolji je izbor (jeftinija je ako ništa drugo...).



Uključi opciju Mujo...

S Interneta sam skinuo Hypersnap-DX! Sve sam namjestio i u igri kad pritisnem Scroll Lock, samo se upali lampica ali slike u programu nema!!! PLEASE HELP!!!

Goran iz Koprivnice

Vjerujemo da si otkrio kako ovo rješiti 10 sekundi nako što si ponovno učitao Hypersnap DX. Naime, opciju grebanja slika pomoću Scroll Lock tipke valja prije uporabe uključiti. To ćeš napraviti ako pokreneš program i odabereš u izborniku *Capture, Enable Special Capture..... Scroll Lock*. To bi bilo to... Usput, najnoviju verziju Hypersnapa možeš skinuti sa www.hyperionics.com.

Outlockanje vs. overclockanje...

Nisam znao preko čega da vas pišem pa sam išao na HELP LINE! Ovako, mislim kupiti Celeron 366MHz (outlockat ću je vjerojatno na 450), 64 MB RAMA i matičnu ploču ASUS P2B-F! Moje pitanje je: koju grafičku karticu kupiti budući da kanim outlockati procesor? Je li dobra ASUS Riva TNT 16 MB 3400?

DMilokan@jagor.srce.hr

Prvo, ne preporučujemo overclockanje. Drugo, vrlo je mala vjerojatnost da će Celeron 366 oupće raditi na 450 Mhz. Predlažem ti radije kupnju jeftinijeg i za overclockanje pouzdanijeg Celerona 300. Treće, ako si baš zapeo za overclockanje, onda radije nabavi ploču kojoj možeš brzinu sabirnice mijenjati iz BIOS-a, npt. Asus P3B-X ili Abit BH6. Grafička kartica nema nikakve veze sa uspješnim ishodom overclockanja, iako se i nju može overclockati. Navedena kartica nije loš izbor. Ako planiraš overclockati, nemoj zaboraviti ni na odgovarajuće hlađenje...

Koji procesor za G400?

Trebao bih jednu informaciju. Namjeravam kupiti grafičku karticu MATROX G400 MAX DH. Moja konfiguracija je PII Klamath na 300 MHz s 32 MB. Naišao sam na informaciju da ta graf. kartica radi na bilo kojoj PII konfiguraciji ali da se minimalno preporučuje PII 400 MHz. I zato me zanima hoće li mi to raditi kakve probleme na računalu.

Unaprijed zahvalan N.T.

Matrox G400 će na tvom računalu raditi bez ikakvih problema. Opaska koju spominješ treba interpretirati na nešto drugačiji način. Naime, ako imaš procesor slabiji od Pentiuma II 400 MHz, on neće biti u stanju Matroxici pripremiti dovoljno podataka koliko je ona sposobna obraditi, samim time neće biti iskorišten njen puni potencijal. No, na tvom računalu, kao i na bilo kojem slabijem, sa AGP portom G400 će raditi bez ikakvih problema i, po mom iskustvu, stabilnije i bolje od nekih drugih kartica...

Koja je najbolja, ali ne 3D?

Molim Vas da mi preporučite najbolju grafičku KARTICU (ne 3D akcelerator) za P200MMX, 32RAM do 1000 kn. Kolika je cijena 32 MB RAM (ne onih 100MHz, skupih)? Može li se na običnu s3 graf. karticu dodati još memorije? Imam IBM 300 GL s integriranim grafičkim sustavom; mogu li uopće ugraditi novu grafičku? Stvarno sam vam zahvalan!

Ivan

Najbolja grafička kartica a da nije 3D akcelerator, po našem iskustvu, je Matrox G100 Productiva. U posljednje vrijeme cijena memorije vrtoglavo raste pa tako, siguran sam, trenutačna cijena neće imati nikakve veze sa onom u trenutku objave ovog teksta. Za najsvježije informacije o cijenama predlažem ti da baciš oko na oglase u Hackeru, ili se telefonski raspitaš kod prodavača računalnih dijelova. Ako matična ploča s integriranom grafikom ima PCI port, i ako je ugrađenu grafičku moguće ugasiti, u BIOS-u je moguće. Iskušali smo to s Intel I810 matičnom pločom čiju smo AGP 4MB grafičku zamijenili s Voodoo 3 2000 PCI, što je višestruko poboljšalo grafičke performanse (barem u igrama) testiranog računala.

POTPUNI PROHOD

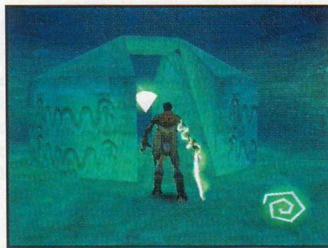
Legacy of Kain Soul Reaver

Nakon krvavog prvog dijela, Kain se ponovo vraća da bi nam zadao najveće glavobolje nakon Monkey Islanda avantura.

PIŠE **Denis Kovačić**

Prohod nećemo početi od samog početka igre jer je on namijenjen učenju komandi i mogućnosti Raziela. Također, nećemo spominjati svakog neprijatelja kojeg sretnete niti govoriti o tome gdje se on nalazi. Oružja koja pokupite nemojte bacati sve dok ih ne budete morali ostaviti, npr. kad prelazite iz materijalnog svijeta u spektralni. Glyphove ne morate skupljati, pa možete slobodno preskočiti taj dio rješenja. Oni nisu bitni za sam razvoj i kraj igre, ali vam igru mogu olakšati. Isto vrijedi i za artifakte ali naš vam je savjet da ih ipak skupljate.

Kad dođete do dvorca (koji je pomalo nalik katedrali, na pročelju se vijori nekoliko zastava), na lijevoj i desnoj strani zida pokraj glavnih vratiju nalaze se koplja. Uzmite jedno od njih (približite se do koplja i pritisnete tipku za akciju). Tijekom igre nailazit ćete na različite vrste oružja (koplja, štapovi, cijevi). U prohodu nećemo posebno napominjati da oružje uzmete ili zamijenite postojeće novim, to napravite sami. Krenite putem nasuprot dvorca, sve do drvenog mosta preko bezdana. Na jednom mjestu (vrlo brzo nakon dvorca) doći ćete do malog raskrižja. Put naprijed vodi do warp vratiju, a put desno do mosta. Aktivirajte vrata i krenite desnim. Prijeđite most, okrenite se lijevo i preskočite. Idite naprijed kroz spilju dok ne dođete u dvorište ispred dvorca Razielovog klana. Put vam blokiraju dva neprijatelja. Kad ih ubijete, vrata će se otvoriti i ćete moći krenuti dalje. Doći ćete u veliku prostoriju gdje su na vrhu vatra i jedna vrata s lijeve a jedna s jedna s desne strane. Krenite prvo desno. Put vodi do warp vrata. Aktivirajte ih i vratite se do drugih (lijevo od vatre). Pratite put sve dok ne dođete do velike prostorije sa stupom u sredini. Popnite se stubama na vrh stupa i pritisnite prekidač na zidu. Spustit će se most. Krenite preko njega. Kad dođete do dvorišta, skočite na stube na desnoj strani i nastavite dalje. Nakon stepenica skočite dolje, ubijte neprijatelje i krenite desno kroz zelena vrata. Ubijte strijelca (nalazi se desno poslije zelenih vratiju) i skočite po stijeni gore. Sada ste na području Malchia klana. Prođite preko groblja. Popnite se uz stijenu i krenite desno. Doći ćete u malu pećinu.



Artifakt koji vam povećava energiju



Mozgolomka sa kamenim blokovima koje ćete sretati često

Pomaknite kameni blok do zida (na lijevu stranu u odnosu na ulaz u pećinu) i popnite se gore. Doći ćete do manjeg groblja. Krenite rampom na bilo koju stranu. Lijevo od sunčevih zraka nalaze se metalna vrata. Prođite ih i krenite niz spiralne stepenice. Doći ćete do još jednih warp vratiju. Aktivirajte ih i krenite naprijed dalje (nemojte se vraćati spiralnim stepenicama). Doći ćete do malog jezera iz kojeg vire stupovi. Skačite po njima na drugu stranu. Ako padnete u jezero, popnite se po stijeni na desnoj strani, prebacite se nazad u materijalni svijet i probajte ponovo preko jezera. Prođite kroz vrata i idite putem dok ne dođete do prostorije u kojoj leži mrtav crni vampir. Prebacite se u Spectral mod. Ubijte wraith-a. Po lijevom zidu se popnite gore i prebacite se u materijani svijet. Krenite preko greda koje su postavljene u obliku znaka "+". Idite naprijed i skočite na lijevu gredu pa zatim na zid (zid na kojem se nalazi kameni blok). Desno (zid na kojem se nalaze zatvorena metalna vrata) ćete vidjeti rupu u zidu. Kameni blok postavite u rupu. Otvorit će se vrata. Prođite kroz njih i skočite dolje. Na drugoj strani sobe se nalazi kameni blok u zidu. Izvadite ga iz zida, gurnite ga u rupu na sredini prostorije, odgurajte ga na drugu stranu, po stepenicama ga bacajte gore i na kraju ga gurnite u rupu na zidu. Vrata će se otvoriti. Ponovo prebacite u Spectral mod i popnite se do portala za materijalni svijet. Prebacite se u materijalni svijet i dođite do gornjih metalnih vratiju. Odmah nakon vratiju, iznad sebe ćete ugledati gredu. Skočite na nju (skačite po krajnje lijevoj ili desnoj strani, nemojte po sredini) i s nje na desnu platformu. Ona će se spustiti, a lijeva će se podignuti. Skočite dolje, vratite se do sobe s mrtvim vampirom i prebacite u Spectral mod. Dođite do gornjih vratiju, ali nemojte se prebacivati u materijalni svijet. Ponovo skočite na gredu, ali sada skočite na lijevu platformu, s nje na slijedeću gredu i zatim dolje do portala. Prebacite se u materijalni svijet. Vidjet ćete zatovorena velika metalna vrata i dva kamena bloka jedan na drugom. Prvo blokove pomaknite do lijevog ili desnog trokutastog bloka. Skočite na trokut i gurnite gornji blok s donjeg. Sada su blokovi jedan pored drugog. Svaki blok ima jednu stranu oblikovanu kao i zid u rupi u koju morate gurnuti blok. To morate učiniti tako da se te dvije strane međusobno dodiruju. Možda ćete morati koji blok i prevrtati da bi se pravilno okrenuo. Kada blok dobro stavite, čuti ćete zvuk kliktanja. Kada oba bloka pravilno postavite, vrata će vam se otvoriti. Doći ćete do prostorije s jezerom, ali na višem katu. Gurnite kameni blok dolje i skočite za njim. U blizini ćete vidjeti još jedan blok. Uzmite ga i stavite na onaj koji ste bacili. Gurnite blokove do bijele stijene (nalazi se desno od mjesta gdje je pao kameni blok koji ste gurnuli). Popnite se gore i krenite kroz trokutasti prolaz. Doći ćete do manjeg bazena. Pratite put uz rub stijene. Doći ćete do dva zavojita stupa. Prođite između njih i došli ste u veliku prostoriju u kojoj pronađite dizalo (nalazi se na suprotnom zidu). Spustite se dolje i krenite desno. Ubijte neprijatelje i krenite rampom u slijedeću prostoriju u kojoj se nalaze osovine sa zupčanicima. Na jednom zidu se nalazi prekidač, a na drugom poluga. Prvo pritisnite prekidač, a zatim polugu i osovine će se početi okretati. Vratite se do dizala i krenite gore. Odmah ispred vas vidjet ćete polugu. Povucite ju i pod će se spustiti za jedan nivo. Skočite dolje i pronađite prolaz. Krenite njime. Naći ćete se jedan nivo ispod poda. Vidjet ćete kamene blokove na kojima gori vatra. Blokove pomaknite tako da spale potpornje. Dok pomičete blokove, samo slijedite linije na podu. Kada blok dogurate do pravog mjesta, vidjet ćete animaciju, tj. gori potporanj. Kada sva četiri bloka dobro postavite, pod će se spustiti. Sada blokove morate dogurati do mjesta označenog na podu. Samo slijedite crte po podu. Kada blok dobro postavite, čut ćete se klik zvuk i pod će se ponovo spustiti za jedan nivo. Skočite dolje i krenite tamnijim prolazom. Jedan prolaz se spušta, a drugi penje. Vi morate ići onim koji se spušta. Doći ćete do prostorije gdje ćete susresti svog prvog velikog neprijatelja, Malchia. Njega ćete ubiti na slijedeći način: nakon razgovora počnite trčati po prostoriji. Vidjet ćete dvije sobe s bodljikavim rešetkama. U njih uđete tako da skočite kroz rupu koja se nalazi na lijevoj i desnoj strani od šiljaka. Unutra se nalazi prekidač. Dođite do njega, povucite ga i držite. Šiljci će se podignuti. Pričekajte Malchia i pustite prekidač tako da šiljci padnu na njega. Postupak ponovite i u drugoj prostoriji. Kada tako dva puta ranite Malchia, krenite prema ograđenom kugu u sredini prostorije. Skočite unutra i čekajte Malchia. Kada on uđe u ograđeni krug, vi brzo skočite van i krenite prema mjestu gdje se on pojavio kada ste prvi put ušli u tu prostoriju. Na lijevom zidu vidjet ćete polugu. Povucite ju i time ste se riješili Malchia. Dobit ćete moć da prolazite kroz jednostavnije prepreke (poput ograda i sl.) u Spectralnom modu. Nakon pobjede prebacite se u Spectral mod i prođite kroz vrata kroz koja ste došli. Vratite se do poda i krenite drugim tunelom (onim svjetlijim). Doći ćete dvije razine iznad poda. Skočite dolje, ali ne na samo dno nego samo jednu razinu niže. Nađite portal i prijeđite u materijalni svijet. Skočite dolje do poda i krenite svjetlijim tunelom. Doći ćete do prostorije s puno rupa i jednim metalnim blokom u zidu. Izvucite ga, popnite se na njega i skočite gore. Vratite se do velikog jezera i skočite u njega. Idite tunelom obavijenim plavičastom svjetlošću. Doći ćete u veliku prostoriju gdje se nalaze dvoja metalna vrata. Prođite kroz jedna i uzmite trokutasti artifakt. Izađite i krenite kroz druga vrata. Izaći ćete iz vode. Nađite portal i prebacite se u materijalni svijet. Doći ćete do prostorije gdje su tri stupa. Stupove gurnite (stanite iza njih i pritisnite tipku za akciju). Kada sva tri stupa padnu, oslobodit će se Glyph. Uzmite ga i stanite na prostor koji izgleda kao oko na podu.



Zadnji od četiri kristala koje morate uništiti u Silenced Cathedral



Dosadna smetala. Ne baš pretjerano pametni, ne baš pretjerano opasni, ukratko dosadni

Vratite se natrag u jezero, izađite iz njega, prebacite se u materijalni svijet i krenite u prostoriju s Warp vratima. Pomoću vrata prebacite se do dvorišta ispred dvorca (tamo gdje je u sredini plamen, a Warp prostorija je desno od plamena). Izađite iz prostorije i krenite lijevo. Nakon velikih metalnih vrata pogledajte desno i vidjet ćete veliki kameni blok (na drugoj strani se nalazi artifakt). Kamen gurnite do zida gdje je artifakt (kamen neka bude na sredini zida) , popnite se na njega i prebacite u Spectral mod. Prođite kroz vrata i uzmite artifakt. Izađite iz kaveza i pronađite portal za materijalni svijet (ako ne nađete niti jedan bliži, poslužit će onaj u Warp prostoriji). Krenite natrag do dvorca koji sliči katedrali (tamo gdje ste uzeli prvo koplje). Prebacite se u Spectral mod i prođite kroz crvena vrata. Uzmite artifakt i krenite hodnikom pa prolazom lijevo. Doći ćete u sobu s bazenom. Prebacite se u materijalni svijet. Vrata iza vas će se zatvoriti. Neprijatelje morate baciti u bazen da bi se vrata na drugom kraju sobe otvorila. Prođite kroz vrata i krenite desno. Prebacite se u Spectral mod i prođite kroz vrata koja vam blokiraju put. Kada dođete do portala, prebacite se u materijalni svijet i otvorite dvostruka vrata lijevo od vas. Sada ćete po prvi puta sresti Kaina. U ovoj borbi ga ne možete pobijediti, no možete dobiti vrlo snažno oružje. Kada Kain izvuče mač Soul Reaver i počne ga puniti, zaletite se prema njemu i udarite ga. On će vas pogoditi mačem i prebaciti u Spectral mod. Tamo napunite energiju, vratite se u materijalni svijet i ponovo napadnite Kaina. Morate ga udariti ukupno tri puta. Nakon toga on će slomiti mač i nestati, a mač Soul Reaver postat će dijelom vaše ruke (u Spectralnom modu ga imate uvijek, a u materijalnom svijetu samo kada vam je energija do vrha). Sada će se pojaviti Ariel koja će vam tijekom igre pomoći savjetima. U ovu sobu se možete uvijek vratiti i napuniti vašu energiju i energiju glypha. Prebacite se u materijalni svijet, mačem otvorite vrata kroz koja ste došli i idite natrag do crvenih vratiju. Pomoću Warp vratiju ili pješice, vratite se do prvih Warp vratiju i krenite prema mjestu gdje ste prvi puta vidjeli portal (nalazi se u krugu omeđenom stupovima). Lijevo od portala su velika metalna vrata. Prebacite se u Spectralni mod i prođite kroz njih. Krenite naprijed i zatim desno, do portala. Dok ćete ići do portala, na lijevo ćete vidjeti prolaz koji vas vodi do Warp vrata. Aktivirajte ih i vratite se do portala. Prebacite se u materijalni svijet i uđite u katedralu. Vrata ćete otvoriti pomoću mača. Ponovo se prebacite u Spectralni mod i prođite kroz druga vrata. Krenite desno, preskočite rupu i aktivirajte portal. Sada krenite na drugu stranu. Naletjet ćete na nove neprijatelje paukove vampire. Riješite ih se i krenite dalje sve dok ne dođete do dvostrukih vratiju. Otvorite ih i uđite unutra. Nalazite se u sobi s nekoliko visokih silosa. Animacija će vam pokazati gdje morate doći. Odmah na desno od vas nalaze se kameni blokovi na koje skočite. Okrenite se i skočite na najmanji silos. Okrenite se prema zidu dok ne ugledate kameni blok (nalazi se malo desno od sljedećeg po veličini silosa). Skočite na blok, a zatim na udubinu u zidu. Okrenite se desno i velikim skokom skočite na platformu, okrenite se na drugu stranu i skočite na kosinu na kojoj je štap. S kosine skočite na silos (nalazi se ispred silosa koji na vrhu ima nešto slično kopljima). Skočite na izbočinu koja se nalazi na silosu s kopljima i zatim na vrh samog silosa. Okrenite se desno i vidjet ćete rampu koju ste vidjeli u animaciji. Skočite na nju i krenite prolazom. Kada dođete do ruba, vidjet ćete pauka kako sprema svoj plijen. Zaletite se i skočite na drugu stranu (iskoristite krila za lebdenje). Popnite se gore po zidu i krenite prema velikim vratima. Uđite unutra. Vidjet ćete velike cijevi koje se protežu kroz sobu. Prebacite se u Spectralni mod i popnite se na krajnju lijevu cijev. Hodajte njom dok ne dođete do portala. Prebacite se u materijalni svijet. Skočite na lijevu platformu koja je iznad vas. Idite po platformi sve dok ne dođete do drvenih vratiju. Nastavite dalje putem do prekidača na zidu,, aktivirajte ga i krenite dalje prema drugim vratima. Idite do metalnih vratiju i prođite kroz njih. Zadatak u ovoj sobi je dovršiti sliku s preostalim blokovima. Za početak nađite portal i prebacite se u materijalni svijet. Ubijte paukove da vam ne smetaju dok rješavate zagonetku. Oni će se povremeno pojavljivati pa budite na oprezu. Jedini trik u ovoj zagonetki je rupa u zidu koja nije na nivou zemlje. Morat ćete složiti dva bloka pored rupe, na njih ubaciti pravi blok i staviti ga na njegovo mjesto. Kada stavite kameni blok, na njegovu mjestu čut ćete zvuk klika (to vrijedi za sve sobe gdje vam je zadatak da slažete blokove). Kada su svi blokovi na svom mjestu, vidjet ćete animaciju. Vratite se do prekidača i krenite prema prvim drvenim vratima pored kojih ste prošli. Uđite i idite do prekidača koji ste vidjeli u animaciji. Aktivirajte ga i vratite se do prolaza gdje se nalaze veliki drveni prekidači koji su se spustili. Skočite na oba i aktivirat ćete ventilaciju. Skočite u rupu i raširite krila. Neka vas strujanje zraka ponese gore. Kada sletite na platformu popnite se gore i krenite desno. Nađite vrata u staklenom zidu (nalaze se na desnoj strani). Otvorite ih i krenite hodnikom. Prođite prva drvena vrata, zatim zvono i uđite na druga vrata. Idite do metalnih vratiju, prebacite se u Spectral mod, prođite kroz njih. Vratite se u materijalni svijet. U ovoj sobi vam je zadatak da postavite kamene blokove tako da zrak struji kroz njih. Nemaju svi blokovi isti oblik cijevi pa pazite na to. Kada blok dobro postavite, čuti ćete klik. Kada su svi dobro postavljeni, puknut će prvi kristal. Vratite se do prvih drvenih vratiju (vrata koja ste vidjeli prije zvona) i uđite. Idite do metalnih vratiju, prođite kroz njih i prebacite se u materijalni svijet. Zadatak u ovoj sobi je jako sličan prethodnom samo što su sada blokovi jedan na drugom pa ih prvo morate skinuti. Odgurajte blokove do zida (tamo gdje je portal), popnite se na rub i gurajte blokove jednog sa drugoga. Nakon toga ih postavite u zidu. Kada završite i drugi kristal će biti uništen. Vratite se u hodnik do zvona. Udarite u zvono i zaletite se preko rupe točno nasuprot zvona. Krenite prema prolazu na čijim se rubovima nalaze lanterne do drugog zvona. Udarite u njega. Stakleni zid će pući. Ovo morate uraditi brzo jer prvo zvono ne zvoni dugo. Sada krenite prolazom prema zvonu koje ste prvo udarili (hodnik gdje se nalaze dvoja vrata između zvona) i nastavite dalje do mjesta gdje je bio stakleni zid. Na desnoj strani zida vidjet ćete polugu. Aktivirajte ju i prebacite se u Spectralni mod. Blok koji se nalazi u prolazu desno od drugog zvona će se pomaknuti. Trik je u tome da je on otvoren samo neko kratko vrijeme, za koje bi vi trebali stići do njega. No, to ne možete jer se on uvijek zatvori prije nego stignete i zato se morate prebaciti u Spectral mod jer u njemu vrijeme stoji. Dakle, nakon što se blok pomakne, prebacite se u Spectral mod i skočite na drugu stranu. Idite do drugog zvona, uđite u prolaz desno i krenite u novu prostoriju. Krenite lijevim putem i nađite portal. Aktivirajte ga. Krenite lijevim putem do još jednih vratiju u staklenom zidu. Uđite u prostoriju i krenite prema drugim vratima. Otvorite ih i preskočite na drugu stranu. Nastavite dalje putem dok ne dođete do prostorije u kojoj se nalaze dva pauka i kapsula s artifaktom. Pauke ubijte i produžite dalje pored kapsule. Prođite kroz vrata. Doći ćete do još jedne zagonetke. Ponovo trebate popuniti sliku u zidu, ali na početku nemate sve potrebne blokove. Kada iskoristite one koje imate sa stropa će se spustiti preostali. Kada slika bude potpuna, kapsula će se otvoriti. Vratite se do nje i uzmite artifakt. Vratite se do sobe koju zatvara



hackermanija

ARMY MEN 3: TOYS IN SPACE

Tijekom igre pritisnite Backspace i otipkajte "!throw me a frickin bone here" (zajedno sa navodnicima). Sada ćete moći upisivati šifre. Pritisnite Backspace i zatim jednu od sljedećih šifri:

!captain scarlet	God mod
!full monty	God mod i predmeti
!stay frosty	daje naredniku štit
!henry	dobijate 30 insecticide Spray
!harsh language	daje 20 Fly Swatters
!here's a lockpick	neograničenen količina Flame Napalma
!mib	narednik dobija Laser Rifle
!this one goes to eleven	dobijate 3 Napalm Strikes
!scotty	dobijate 3 svemirca kao pojačanje
!hey stifler	neograničeno ljepilo
!one time	daje 3 baseball loptice
!spiny norman	daje 3 Hammer mine
!let me down	spušta zdravlje naredni-ka na nulu
!pump me up	daje naredniku dozu stereoida
!roody-pooh	neograničeni zračni napadi
!cut to the chase	pobijeđujete u scenariju
!the meek	gubite u scenariju
!halloween	pretvara neprijetelje u zombije
!florence	neograničeni Medkitovi
!johnny ricco	daje 3 padobranca
!peep show	daje 3 izviđača
!heavenly glory	daje 3 zračna napada
!yippee!!!	daje Sniper Rifle
!penny	neograničeni M80
!hey dante	neograničeni aerosol
!the sun	neograničeno povećalo
!whistle and flute	daje naredniku Flak-Jacket
!sprinkles	neogrančena bazuka
!patty melt	neograničeni bacač plamena
!no one expects	priziva hrpe neprijatelja
!italian job	aktivira veliku eksploziju oko narednika

DEER HUNTER 3

Tijekom igre pritisnite F2, unesite šifru i ponovo pritisnite F2.

Šifre:

dh3nofear	životinje se ne boje lovca
dh3beacon	neodoljivi ste životinjama
dh3find	putujete do najbliže životinje
dh3homegym	lovac se nikada ne umori
dh3leadeye	pogled metka
dh3monster	veliki jeleni
dh3zeus	munje
dh3water	kiša
dh3ice	snijeg

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI

Tijekom igre otipkajte jedan od slijedećih kodova:

Summon CARifle	dobijate CA pušku
Summon Grenadelauncher	dobijate Grenade launcher
Summon Rocketlauncher	dobijate Rocket launcher



Morlock, vjerovatno najslabiji neprijatelj kojeg ćete sresti



Kip koji će vam podariti Water Glyph

kameni blok. Iz nje krenite prolazom koji se nalazi nasuprot bloka (to bi sada trebala biti vaša lijeva strana). U novoj prostoriji uočit ćete cijevi koje se protežu po cijeloj sobi. Na cijevi se popnite po lijevoj strani i krenite po njima do vrha. Kada dođete do novog prolaza, krenite njime. Doći ćete do raskršća. Krenite lijevo sve dok ne dođete do kristala koje morate razbiti (dva su već razbijena, ostaju još dva). Lijevo od kristala vidjet ćete vrata. Prođite kroz njih, prebacite se u materijalni svijet i krenite lijevo. Doći ćete u sobu s tri poklopca. Otvorite srednji i desni (onaj na donjoj strani ekrana). Treći kristal bi trebao pući. Ako se to kojim slučajem ne desi, otvorite treći poklopac, ali zatvorite desni (srednji uvijek mora biti otvoren). Vratite se do vrata i krenite desno. Završit ćete u prostoriji sa tri poklopca. Otvorite srednji i onaj u vrhu ekrana. I četvrti kristal je uništen. Vratite se do prekidača koje su kristali čuvali (morat ćete prvo naći portal) i sve ih okrenite (nije bitno kojim redom). U rupi će početi strujati zrak. Skočite i raširite krila. Letite do žutih cijevi. Spustite se na onu nižu. Vidjet ćete sivu cijev koja stoji uspravno. Dođite do nje i gurnite ju. Sada ponovo poletite do više žute cijevi. Dođite do sive cijevi i gurnite ju. Krenite prolazom koji se nalazi na vrhu. Doći ćete u sobu s platformama i paucima. S obzirom da pauka ima puno (zapravo su samo dva, ali čim ih ubijete pojave se novi), nemojte se boriti s njima već odmah krenite prema prekidačima na lijevoj strani sobe i okrenite ih. Skočite na plaformu desno a zatim na platformu na suprotnom zidu pa na cijev. S cijevi skočite na višu platformu i onda u prolaz na vrhu prostorije. Prolazom idite do metalnih vratiju i prođite kroz njih. Doći ćete u veliku sobu sa žutim cijevima. Skočite dolje i nađite portal. Budite na oprezu. Čim se prebacite u materijalni svijet, pored vas će se stvoriti dva pauka. Kada ih ubijete, krenite prema ventilu koji se nalazi na sredini bloka. Aktivirajte ga, on će pući, a iz prve cijevi će početi strujati zrak. Popnite se po žutim cijevima na drugoj strani prostorije (ne onima kojima ste došli) i skočite u prolaz. Krenite prolazom do vrata, prođite kroz prosotriju s velikim zvonom, skočite na cijev i krenite po njoj do vrha. Na vrhu skočite u prolaz i krenite njime. Doći ćete do prostorije gdje je ventil na žutoj cijevi, ali do njega ne možete jer je previsoko. Skočite dolje, riješite se pauka, idite do kamenog bloka i gurnite ga do cijevi. Kamenje s bloka će pasti. Skočite na blok i aktivirajte ventil. Skačite po kamenju i krenite prolazom dalje. Doći ćete u veliku prostoriju s cijevima. Počnite se penjati po cijevi na desnoj strani. Kada dođete na raskrsnicu, skrenite lijevo. Kada dođete do kraja cijevi, okrenite se lijevo i skočite dolje. Trebali biste biti pored sive cijevi koja stoji vertikalno. Gurnite ju i krenite na drugu stranu do ventila. Aktivirajte ga. Sada se vratite do sobe u kojoj se nalaze tri cijevi koje ste aktivirali. U sobi gdje su komadi stijene (tamo gdje ste aktivirali drugi ventil) morate kameni blok od cijevi gurnuti prema zidu da biste mogli skočiti do izlaza. U sobi s tri cijevi, skočite na njih i neka vas zrak ponese gore. Doći ćete u prolaz. Idite prolazom sve dok se ne pojavi prolaz za desno. Krenite njime. Došli ste do Warp vratiju. Aktivirajte ih i vratite se u prolaz. Krenite dalje. Na kraju hodnika nalazi se prostorija na čijem ćete ulazu vidjeti prepolovljeno tijelo. Gornja polovica tijela drži baklju koja gori. Slijedi vam okršaj s Zephonom koji je mutacija vampira i insekta. Protiv njega se borite tako da mu se polako približavate i kada on zabije šiljak u pod, udarite ga po njemu. Zephon će izbaciti jaje. Uzmite jaje, odnesite ga do baklje da se zapali i bacite ga na Zephona. Ovo morate ponoviti tri puta i onda je Zephon gotov. Nova moć koju ćete dobiti je sposobnost penjanja po zidovima u materijalnom svijetu. Krenite prema Warp vratima i teleportirajte se do Warp vrata koje su pored spiralnih stepenica (vrata kod jezera). Idite do jezera, skočite unutra i krenite lijevim putem. Izađite iz vode pored portala. Prebacite se u materijalni svijet. Iza vas je zid. Vrijeme je da isprobate novu sposobnost. Popnite se po zidu i krenite prolazom do velike lubanje. Skočite u duplju desnog oka i krenite dalje. Popnite se po jednom zidu, a zatim po drugom. Iznad vas bi trebao biti drveni put. Skočite na njega i krenite prema stijeni (na lijevu stranu). Skočite na izbočinu na zidu. Prebacite se u Spectral mod. Skočite na put iznad vas (najlakše će vam biti ako napravite veliki skok, ali samo gore, ne u nekom određenom smjeru; kada počenete padati raširite krila) i krenite njime. Krenite drugim putem prema portalu. Prebacite se u matrerijalni svijet. Pogledajte iznad sebe. Vidjet ćete drveni put na koji skočite. Skočite na još jedan drveni put iznad vas. Krenite prema stepenicama, okrenite se desno i preskočite na drugu stranu. Skočite na zid koji je desno od vas i krenite putem sve dok ne dođete do vrha. S tog mjesta vam se pruža izvrstan pogled. Odjedrite (skočite i raširite krila) na platformu koja se nalazi na lijevoj strani (baklja je postavljena na njoj). Krenite putem do prostorije. Prije ulaza u samu prostoriju (kod baklji na zidovima), pogledajte desno i vidjet ćete kameni blok. Odvucite ga u slijedeću prostoriju i ubacite u rupu na zidu. Morat ćete popuniti sve rupe ispravnim blokovima. Ostatak kamenih blokova se nalazi u prostoriji iza statue (skočite na zid i idite lijevo). Kada svi kameni blokovi budu na svom mjestu, kip će se probuditi i čekićem razbiti kamen ispred sebe. Dobit ćete Stone Glyph. Izađite iz pećine i dođite do platforme na koju ste sletjeli. Okrenite se lijevo i vidjet ćete Warp vrata. Odjedrite do njih i aktivirajte ih. Vratite se do mjesta gdje ste razgovarali s Ariel (soba u kojoj ste se borili s Kainom). Iskoristite Warp vrata za jednostavnije putovanje. U prostoriji se popnite po stupu koji se nalazi desno od vas. Krenite putem na desnu stranu i idite prolazom dok ne dođete do dvoja vrata. Prođite kroz bilo koja. Nastavite dalje putem i doći ćete do Tomb of the Serafan. Krenite lijevo, popnite se na stijenu i idite zelenim prolazom. Idite do Warp vratiju koja aktivirajte. Vratite se do grobnice i uđite u nju. Prođite kroz vrata i pronađite portal. Prebacite se u materijalni svijet. Nastavite putem do drvenih vrata. Uđite i idite trokutastim prolazom. Doći ćete do kraja. U sredini zida vidjet ćete kameni blok. Pomaknite ga i uđite u grobnicu. Nakon animacije prebacite se Spectral mod i padnite kroz rupu u sredinu. Prođite kroz vrata i idite prolazom dok ne dođete do malo veće prostorije. Potražite portal koji se nalazi na lijevoj strani. Kada se prebacite u materijalni svijet, suočit ćete se s Morlockom. S njim se jednostavno trebate potući (bez brige, nije naročito opasan protivnik). Pazite na njegove projektile. Kada ga pobijedite, dobit ćete moć ispucavanja projektila. Sada krenite po slijedeći Glyph. Vratite se do katedrale u sobu s cijevima koje izlaze iz poda (prva soba gdje ste vidjeli cijevi). Skočite u rupu u sredini sobe, ali nemojte raširiti krila već padnite na dno. Okrenite se i krenite trokutastim prolazom. Doći ćete do mjesta gdje put skreće za 180 stupnjeva, a ispred vas je zid i na njegovom vrhu staklena pregrada. Pregradu pogodite projektilom, popnite se po zidu i krenite novonastalim prolazom. Prođite kroz vrata i krenite na drugu stranu prostorije. Prebacite se u materijalni svijet i uzmite udaraljku iza sebe. Idite do vrata kroz koja ste ušli i popnite se zidom pored njih. Na vrhu se okrenite prema prostoriji i na lijevoj strani potražite malu platformu. Bacite udaraljku tamo. Prebacite u Spectral mod i skočite na stup ispred vas koji se sada smanjio. Prebacite se ponovo u materijalni mod, okrenite se lijevo i skočite na platformu. Uzmite udaraljku i skočite natrag na stup. Skačite do trećeg stupa. Tamo odložite udaraljku na pod, projektilom pogodite staklo, uzmite udaraljku, bacite ju u prolaz. Prebacite se u Spectral mod, skočite na drugu stranu i vratite se u materijalni svijet. Uzmite udaraljku, krenite prolazom do zvona. Udarite o zvono i dobit ćete Sound Glyph. Kada dobite Glyph krenite prema Tomb of Serafin. Za brže kretanje koristite Warp vrata. Cilj vam je doći do mjesta gdje se borili s Morlockom. Kada tamo dođete, potražite nacrtanu metu na zidu. Nalazi se točno nasuprot vratiju kroz koja ste ušli. Gađajte ju dok ne padne na drugu stranu. Skočite u novi prolaz. Skočite dolje i idite prolazom lijevo od vas sve dok ne dođete do vode. Kroz vodu idite samo ravno i izađite na drugoj strani. Prebacite se u materijalni svijet. Idite putem na lijevo. Doći ćete do malog bazena kojeg morate preskočiti. Na drugoj strani se popnite po zidu. Na vrhu se okrenite suprotno od zida i skočite na viši stup s kojeg projektilom pogodite kameni blok koji je na slijedećem stupu. Skočite na taj stup a s njega skočite dolje na prolaz. Krenite naprijed, popnite se stepenicama i kroz drvena vrata uđite u novu prostoriju. Ako krenete naprijed, doći ćete do tajne sobe gdje možete napuniti vašu energiju i energiju Glypha. S ulaza krenite desno. Morat ćete proći kroz metalna vrata i produžiti po stepenicama dok ne dođete do portala. Budite na oprezu jer nakon što se prebacite u materijalni svijet pored vas će se pojaviti dvoje neprijatelja pa, odmah nakon prebacivanja, počnite mahati mačem. Kada ih ubijete, okrenite se prema metalnom kavezu u kojem je stijena. Gađajte ju projektilima sve dok ju ne odgurate do zida. Prebacite se u Spectral mod, prođite kroz kavez i popnite se na stijenu. Sa stijene skočite u prolaz gore. Idite prolazom sve dok ne dođete do mjesta odakle možete vidjeti brod. Skočite na njega i zatim na drugu stranu stijene. Krenite putem u stijenu. Doći ćete do sobe s dva puta. Krenite desno do Warp sobe i aktivirajte ju. Vratite se nazad i krenite lijevim putem. Idite tunelom do vratiju na kojima je nacrtan znak mete. Pogodite ga projektilom i vrata će se otvoriti. Spustite se na donju platformu. Na desnoj strani je platforma koja viri iz vode. Skočite na nju. S nje skočite na slijedeću. Skočite na polukružni zid i s njega na slijedeću platformu. Kada skočite na slijedeću platformu, gađajte neprijatelja projektilima. Kao što se i sami primjetili, sreli ste novu vrstu neprijatelja koji su otporni na vodu. Skočite u prolaz gdje je bio vampir - riba kojeg ste ubili. Krenite prolazom do sobe koja ima četiri izlaza. Po putu se rješavajte neprijatelja koji vam zasmetaju. Nastavite dalje prolazom koji je nasuprot prolaza kroz koji ste ušli u prostoriju. Idite putem sve dok ne dođete do velike sobe ispunjene vodom. Skačite po stupovima koji vire iz vode. Kada sa stupa u daljini vidite neprijatelja, gađajte ga projektilima. Na drugoj strani krenite zelenim prolazom. Idite prolazom sve dok ne dođete do vode. Pod vodom idite do sobe koja ima kockasti pod. Čim uđete u tu sobu, krenite uz desnu stranu. Skočite na izbočinu koja je na zidu. S nje skočite na drugu, prebacite se u materijalni svijet. Popnite se po zidu i doći ćete na vrh prostorije. Skačite po gredama na drugu stranu. Budite oprezni jer ako padnete u vodu, morate ispočetka. Na drugoj strani sobe skočite u prolaz na lijevoj strani, riješite se neprijatelja. Na kraju prolaza je staklena pregrada. Razbijte ju projektilima. Sada ćete morati skakati po glavama . Kada dođete do zadnje, krenite naprijed i skočite na toranj. Idite po tornju dok ne dođete u najbolju poziciju da skočite na toranj u kojem je zvono. Skočite tamo i povucite lanac. Idite stepenicama sve dok ne dođete do Rahabove sobe. Rahab je malo poveća kreatura koja voli vodu ali ne i sunce. Kada

borba počne, gađajte prozore da sunčeva svjetlost uđe u prostoriju. Kada svi prozori budu razbijeni, Rahab je gotov, a vi dobivate novu moć plivanje u vodi. Nakon pobjede skočite u vodu, zaronite do dna i vratite se istim putem kojim ste došli sve do vrha tornja gdje je zvono. S tornja skočite u vodu i krenite lijevo. Kada dođete do zida iskočite iz vode na njega. Krenite naprijed do sobe s kvadratnim uzorkom na podu. Prođite kroz vrata. Prebacite se u materijalni svijet i idite kružnim putem sve dok ne dođete do prednjeg dijela stupa. Projektilom razbijte staklo i spustite se spiralnim stepenicama. U prostoriji u koju ste došli idite uz lijevi zid do prolaza. Spustite se stepenicama i u prostoriji krenite malo naprijed i nađite veliki obojani prozor. Razbijte ga i izađite iz vode. Dođite do vatre i dobite ćete Fire Reaver. Vaš će mač postati plamenim. Izađite iz prostorije i krenite natrag stepenicama na desno i, prije nego napustite stepenice, krenite desno uz rub pored vrata do trećeg prozora. Prozor se razlikuje od ostalih po sunčevoj svjetlosti koja ga obasjava. Vratite se do stupa gdje ste razbili staklo. Prostoriju napustite gornjim prolazom i plivajte tunelom do velike prostorije. Nađite prolaz koji je prvi na lijevo. Doći ćete u novu prostoriju koja ima stepenice na dnu. Plivajte u tom smjeru i doći ćete u Drowned Abbey. Vratite se u sobu sa stepenicama na dnu i krenite na drugu stranu, suprotno od stepenica. Krenite prolazom i na kraju plivajte prema površiti i izronite van. Idite lijevo do drvenih vrata. Uđite i u novoj prostoriji pomaknite polugu na desnom zidu. Kada se vrata otvore, brzo se prebacite u Spectral mod. Prođite u drugu prostoriju. Prebacite se u materijalni svijet i pomaknite polugu. Izađite kroz crvena metalna vrata i idite oko sobe do malo duže pećine s drvenim vratima na kraju. Uđite u novu prostoriju i prebacite se u Spectral mod. Skočite dolje i skačite po stupovima dok ne dođete do vatre. Prebacite se u materijalni mod i zapalite Soul Reaver (zamahnite mačem iznad vatre). Vratite se nazad do metalnih vratiju koja su bila zatvorena. Idite u novu prostoriju u kojoj se nalazi statua. Dođite do nje i zapalite posudu ispred statue. Dobit ćete Fire Glyph. Vratite se do prostorije sa stepenicama na dnu. Ronite do kraja i, kada izronite, krenite desnim prolazom. Trebali biste biti ispred dvorca klana Raziel. Idite do Warp vrata i prebacite do Warp vratiju Silenced Cathedral-a. Iz katedrale izađite van i skočite u vodu oko nje. Krenite desno (desno - ako ste okrenuti prema katedrali). Doplivajte do metalnih vratiju, prebacite se u Spectral mod i prođite kroz vrata. Prebacite se natrag u materijalni svijet. Plivajte samo naprijed sve dok se ne pokaže animacija gdje ćete vidjeti kuda morate ići. Plivajte uz desni zid do prolaza. Krenite njime i doći ćete do Warp vratiju. Aktivirajte ih. Vratite se u vodu i izronite. Plivajte do stijena na koje se možete popeti (uz lijevi zid). Izađite iz vode i skočite na toranj. Krenite duž tornja sve dok na desnoj strani ne vidite platformu koja je dosta blizu vas. Skočite na nju. S nje skočite na platformu na kojoj gori vatra pa na plaftormu desno od nje i zatim po stijenama krenite gore. Idite prolazom do još jedne platforme s vatrom. S te platforme skočite na svjetionik koji je točno nasuprot vas. Idite kroz vrata na lijevoj strani. Kada ponovo izađete van, bit ćete na drugoj strani svjetionika. Uz stijenu ćete vidjeti put koji vodi prema dolje. Krenite putem i uđite na prva vrata lijevo. Kada dođete u prostoriju s ventilacijom, prvo se riješite neprijatelja. Zatim se popnite po ventilaciji dok na lijevoj strani ne vidite blok. Gurnite ga dolje i odvucite do poluge na desnom zidu. Blok pomaknite tako da ćete ga moći gurnuti u sredinu metalnog kruga (točno nasuprot poluge). Pomaknite polugu i brzo dođite do bloka i počnite ga gurati prema sredini koja se okreće. U jednom trenutku blok će ući između dva zupca i sredina će se prestati okretati. Ako ste sve dobro napravili, na cijevima iznad ulaza će stalno goriti vatra. Ako to nije slučaj, izvucite blok van, ponovo pomaknite polugu i ponovo probajte gurnuti blok u centar. Kada ste to dobro napravili, vratite se do prolaza uz stijenu. Krenite dolje do vode i skačite preko okruglih platformi na drugu stranu. U svjetioniku krenite lijevo. Doći ćete u cilindričnu prostoriju s kružnim stepenicama. Skočite dolje do dna i krenite prolazom sve dok ne dođete do velike osovine. Prođite ispod nje kroz trokutasti prolaz. Kada dođete do druge osovine, prebacite se u Spectral mod i prođite ispod osovine. Vratite se u materijalni svijet i krenite dalje prolazom. Doći ćete do dvostrukih vratiju. Uđite unutra i vidjet ćete veliki mlin, iznad njega mjeh, a desno rupu s cijevima i blokovima. Skočite u rupu i blokovima povežite cijevi. Mlin bi trebao proraditi. Idite na lijevu stranu i pomoću zelene pare iz cijevi skočite do mjeha. Skočite na vrh mjeha i, kada bude u najvišoj točki, skočite na željeznu platformu, s nje na drugu platformu i krenite prema vrhu. Kroz vrata krenite u novu prostoriju i skočite dolje i idite sve dok ne dođete do sobe s tri cilindra. Idite do kraja sobe i skočite u rupu na lijevoj strani. Trebali biste biti u prostoriji iza osovina koje se sada okreću. Krenite dalje niz prolaz i doći ćete do cilindrične sobe s kružnim stepenicama. Krenite prema gore i vratite se do vode. Skačite do druge strane. Svjetionik bi sada trebao raditi. Prođite kroz vrata koja su u podnožju prolaza. Idite do velike prostorije s crtežom na zidu i kada svijetlost padne na njega prebacite se u Spectral mod. Dobit ćete Sunlight Glyph. Idite do Warp vrata i njima se prebacite do Warp vratiju koje su najbliže Abyss Cliffs (bezdan gdje su vas bacili na početku igre). Kada dođete do Abyss-a, krenite ravno preko mosta, skočite na drugu platformu. S nje skočite lijevo na vrh vodopada. Idite po vodi. Kada postane dublje ronite sve dok ne izronite do površine. Idite prema velikim vratima i nađite mala drvena vrata u lijevom zidu. Prođite njima i idite stepenicama do vrha. Doći ćete do prostorije s dva bloka u zidu. Izvucite ih, postavite jedan na drugi i pomoću njih se popnite na izbočinu. Idite putem dok ne dođete do prozora. Skočite na drugu stranu, u palaču. Idite prolazima i stepenicama dok ne dođete do dvostrukih vratiju. Kada njih prođete, vidjet ćete mostić preko vode. Skočite u vodu i potražite kružna mrežasta vrata. Razbijte ih projektilom i krenite prolazom. Plivajte sve dok ne dođete do turbine. Pripazite kako se elise okreću i prođite ih. Nađite novi prolaz i plivajte njime dok ne dođete do prostorije s vodopadom. Izađite iz vode i krenite u prostoriju desno od vodopada. U sobi s kipom idite desno. Idite stepenicama gore, preskočite mali kanal. Gurnite kameni blok u kanal, skočite za njim i gurajte ga u prostoriju s rupom na podu. Blok ugurajte u rupu. Prostorija će se početi puniti vodom. Kada se napuni, vratite se do prostorije s kipom i dobit ćete Water Glyph. Vratite se





Spectral mod - za uživanje u bojama



Jedan od stupova na završnom nivou igre koje morate okretati trčeći oko njega

hackermanija

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Kada igra počne, držite SHIFT. U "Developer" rubrici će biti dostupne razne opcije za varanje.

Još jedan način za varanje je da tijekom igre pritisnete \ da bi se pojavio prozor za pričanje. Utipkajte neku od slijedećih šifri:

iamgod	God mod
iamgoddess	God mod na zadnjem nivou
smoghead	zdravlje do maksimuma
give (ime oružja)	daje vam željeno oružje
gimme (ime predmeta, može biti rune blade ili magma)	daje vam predmet

AGE OF EMPRIES 2: THE AGE OF KINGS

Tijekom igre pritisnite ENTER da bi se pojavio prozor za razgovor i otipkajte jednu od slijedećih šifri:

robin hood	1000 zlata
lumberjack	1000 drva
rock on	1000 kamena
cheese steak jimmy's	1000 hrane
i r winner	trenutna pobjeda
resign	trenutni poraz
aegis	brza gradnja
marco	kompletna mapa
torpedo (neki broj)	ubija odabranog protivnika
black death	ubija sve neprijatelje
natural wonders	kontrola nad životinjama
how do you turn this on	Cobra auto
to smithereens	saboter
wimpywimpywimpy	počinjavate samoubojstvo

RE - VOLT

U direktoriju Re-Volt pronađite "cars" direktorij. Odaberite neki auto i otvorite file Parameteres.txt. Promjenite "TopSpeed" liniju kako želite da bi s autićem postigli najveću moguću brzinu. Slobodno možete mijenjati i bilo koji drugi parametar.

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

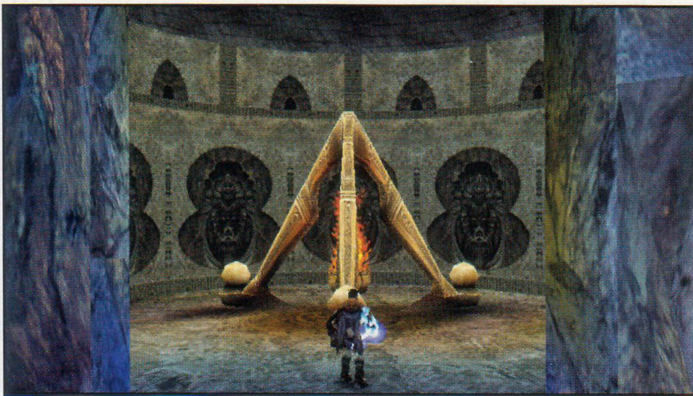
Na ekranu sa mapom pritisnite Enter i otipkajte ###Coward da bi omogućili varanje i otipkajte jednu od slijedećih šifri:

#create (neki broj) gold - stvara zadanu količinu novaca
#create None Gloves - stvara magične rukavice za vašeg čarobnjaka
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword - specijalno oružje
#killall - ubija sve neprijatelje
#modify army +god - god mod
#modify army +spells - sve čarolije
#show map - kompletna mapa
#victory - trenutna pobjeda

DESCENT 3

Tijekom igranja pritisnite tipku enter i upišite jednu od šifri (one ne vrijede za multiplayer!):

burgergod	nepobjedivost
ivegotit	dostupna sva oružja, energija i štitovi
moreclang	preskakanje nivoa
treesquid	cijela mapa
deadofnight	uništen svaki bot
tuberacer	stvara štetu
shananigans	neuobičajene teksture
byebyemonkey	pogled utrke
framelength	pokazuje framerate
testicus	plašt
teletubbies	????



Jedini kotao u igri i to bez gulaša



Završna borba sa Kainom. Naravno prije toga malo čavrljanja

do malog mosta s kojeg ste skočili u vodu. Popnite se lijevom platformom i krenite kroz lijeva vrata. Samo pratite put dok ne dođete do ulica. Idite uz desni zid do prvog prolaza nalijevo. Krenite njime i došli ste do Warp vratiju. Pomoću njih se vratite se Abyss-a. Kada dođete do platforme s koje ste skakali lijevo, skočite naprijed. Past ćete u vodu, a iz nje skočite na izbočinu i krenite naprijed. Doći ćete do snježnog područja. Kada prođete prvi visoki stup (onaj gdje snijeg vidite prvi put), krenite desno do pećine. Doći ćete do Warp vrata. Aktivirajte ih. Vratite se nazad do stupa na koji se možete penjati (trebao bi biti ravno ispred vas kada izađete iz pećine). Popnite se na vrh i okrenite se tako da su vam Warp vrata iza leđa. Skočite na drugu stranu zida i uđite u dvorište. Prođite kroz vrata na suprotnoj strani zida od one gdje ste došli. Krenite naprijed i doći ćete do prostorije koja u sredini ima rešetkastu ogradu. Idite na drugu stranu ograde, prebacite se u materijalni svijet i projektilim gurnite kamen do najdaljnjeg zida. Prebacite se u Spectral mod, prođite kroz vrata, skočite na kameni blok i s njega u prolaz. Prebacite se u materijalni svijet i padnite kroz rupu ispred vas. Idite prolazom dok ne dođete do zida koji ima kameni blok u sebi. Izvucite ga van i malo ga pomaknite tako da se možete popeti na gornji prolaz. Naći ćete se iznad dvorišta ali na jednom nivou iznad zemlje. Morate preskočiti na drugu stranu. Idite naprijed dok vam animacija ne pokaže gdje morate dalje ići. Doći ćete do prostorije s dva bazena i mosta koji ih vodoravno dijeli. Skočite na most, popnite se u desni prolaz i pomaknite polugu. Voda će isteći. Skočite u prvi bazen (prvi u odnosu na uluz u prostoriju) i pomaknite blokove tako da dva bloka možete baciti na most. S mosta jednog gurnite u drugu rupu, a drugog ostavite na mostu. Skočite u drugu rupu. Složite dva bloka jedan na drugi, gurnite ih do mosta. Treći blok s mosta postavite na prva dva i sva tri gurnite do suprotnog zida. Preostali blok u drugoj rupi gurnite do složena tri bloka i sada se preko blokova popnite na vrh prostorije i krenite dalje niz prolaz. Doći ćete do sobe s velikim plamenikom. Idite prvo do ventila na lijevoj strani i okrenite ga. Plin će početi šištati. Idite na drugu stranu do poluge i povucite ju. Počet će goriti vatra što će u kombinaciji sa plinom izazvati eksploziju. Iza vas će se pojaviti novi prolaz. Krenite njime do prsotorije koja je iznad kaveza gdje ste gurali prvi blok. Pored sebe ćete vidjeti kameni blok. Gurnite ga dolje i skočite za njim. Blokove postavite jedan na drugi i odgurajte ih do suprotnog zida od onoga s kojeg ste upravo skočili. Popnite se preko blokova do novog prolaza. Kada dođete u prostoriju s platformama (animacija će vam pokazati kuda morate ići), prebacite se u Spectral mod i počnite skakati prema vrhu. Kada dođete do poluge, skočite na drugu stranu, prebacite se u materijalni svijet, skočite natrag do poluge i povucite ju. Spustit će se most. Skočite na most i krenite naprijed. Doći ćete do raskršća. Krenite desno i idite sve dok ne dođete do metalnih vratiju. U lijevom zidu se nalazi kameni blok. Izvucite ga i pomaknite tako da možete skočiti u gornji prolaz. Doći ćete u sobu s četiri stupa. Skočite na najmanji, prebacite u Spectral mod. Skočite na slijedeći, prebacite u materijalni svijet. Skočite na slijedeći, prebacite u Spectral mod i tako do vrha. Kada dođete na vrh, budite u materijalnom svijetu. Krenite dalje. Doći ćete do prostorije gdje ćete s vrha vidjeti u ograđenom prostoru visoki šiljati stup. Skočite do njega i gurnite ga. Kada padne polomit će ogradu i vrata koja vode prema Dumahu, vašem slijedećem neprijatelju. Dođite do velike sobe s tronom i Dumahom na njemu. Prvo ga morate oživjeti tako da iz njega izvadite kolce. Cilj vam je namamiti ga u sobu s plamenikom. Ako niste sigurni u put, prije nego ga oživite, sami prijeđite put do te sobe da biste bili sigurni gdje je (u principu, morate ići samo ravno). Oživite Dumaha i počnite trčati prema sobi s plamenikom. Ako se previše udaljite, on će se vratiti na svoje prijestolje i morat ćete ponovo ići po njega. Kada dođete do plamenika, idite prvo do ventila kojeg otvorite da plin počne šištati. Zatim idite do poluge i povucite ju. Dumah je gotov, a vi dobivate novu moć pomicanje predmeta koje do sada niste mogli pomaknuti. Vratite se u snježnu dolinu (tamo gdje ste skrenuli za Warp vrata) i krenite lijevo. Idite sve dok ne dođete do vratiju ispred kojih je sunčev sat. Pomoću sata ćete otvoriti vrata i to tako da trčite oko kazaljke (u što manjim krugovima). Uđite i idite naprijed do metalnih vratiju. Prođite dalje i, kada dođete do mjesta gdje se pojavljuje prolaz na desnu stranu, krenite njime. Doći ćete do sobe s Warp vratima koje aktivirajte. Vratite se nazad na put i krenite dalje naprijed. Kada dođete do zatvorenih vratiju, prebacite se u Spectral mod i na lijevom zidu potražite pukotinu. Prođite kroz nju i prebacite se u materijalni svijet. Blizu vas će se nalaziti mali stup. Pomaknite ga trčeći oko njega. Prođite kroz lijeva vrata. Kada prođete metalna vrata, prebacite se u materijalni svijet i iz zida izvucite blok ispod simbola zelene sedmice (potražite blok na drugoj strani). Blok odgurajte do rupe u sredini. Izvucite blok iz zida ispod simbola crvenog slova "Z" i ugurajte ga u rupu zelene sedmice. Prebacite se u Spectralni mod i idite na drugu stranu. Nakon metalnih vratiju prebacite se u materijalni svijet. Blok koji ste odgurali u rupu u sredini sada odgurajte u rupu ispod simbola crnog "Z". Vratite se na drugu stranu, nakon metalnih vratiju prebacite se u materijalni svijet. Izvucite blok ispod simbola zelene sedmice i odgurajte ga u rupu ispod simbola crnog "O". Ako ste sve dobro napravili, vrata u sredini sobe bi se trebala otvoriti. Prođite njima i idite naprijed dok ne dođete do slijedećeg malog stupa oko kojeg morate trčati. Otvoriti će se desna vrata gdje možete napuniti energiju Glypha. Idite dalje naprijed do metalnih vratiju. Prođite kroz njih i nastavite dalje do sobe s polukružnim stupovima. Skočite na drugu stranu, a zatim desno na platformu na kojoj je portal. Prebacite se u materijalni svijet. Skočite nazad na platformu i krenite dalje prolazom. Doći ćete u prostoriju gdje su u sredini zatvorena vrata i sa svake strane po jedan kameni blok. Skočite na platformu kod vratiju, namjestite blokove ispred rupa, skočite nazad i projektilima gurnite blokove u rupe. Vrata će se otvoriti a vi ćete doći u sobu s četiri stupa koja na sebi imaju jednu zlatnu stranu. Svi stupovi sa svojim zlatnim stranama moraju biti okrenuti prema centru sobe. Kada to napravite vratite se nazad do pukotine (morate biti u Spectralnom modu da bi je mogli naći). Prođite kroz novootvorena vrata. Nakon animacije, okrenite kotao trčeći oko njega. Prođite novim prolazom. Doći ćete u kružnu sobu. Trčite desnom stranom do dvije poluge. Morate sat namjestiti na 12:30. Jedna poluga je za sate, druga za minute. Kada kazaljke budu u zadanim položajima, skočite dolje u rupu do samog dna. Na dnu ćete u sredini vidjeti prizmu na koju dolazi zraka svjetlosti. Sa strane će biti tri obojane prizme, a na zidovima simbol u određenoj boji. Cilj je postaviti obojane prizme tako da kada padne zraka svjetlosti na nju, ona daje istu boju koja je i na zidu. Sve prizme pomičete trčanjem oko njih. Kada se sve boje poklope, vrata će se otvoriti. Idite putem dok ne dođete do dvostrukih vratiju. Uđite u prostoriju. Vidjet ćete veliki sat na podu, tri "bačve" (svaku u svojoj boji) i znakove u obojanim krugovima na zidovima. Cilj je da kazaljke određene boje na satu pokazuju na simbole onako kako je to označeno na zidu. Kazaljke pomičete trčanjem oko njih. Kada ih dobro postavite, vrata će se otvoriti. Krenite prolazom koji se polako spušta. Doći ćete na vrh prostorije u kojoj ćete vidjeti dva zupčanika. Skočite dolje. Iza zupčanika se nalaze blokovi. Pomaknite ih tako da se zupčanici počnu okretati. Skočite na vrh lijevog zupčanika, s njega na platformu koja se izdigla iz poda kada su zupčanici proradili, a zatim na rub uza zid. Idite desno do kraja i skočite na pokretnu platformu. S nje skočite u prolaz i zatim dolje i krenite naprijed. Kada dođete do mjesta gdje se pojavljuje prolaz na desnu stranu, dođite do metalnih vratiju i projektilom gurnite kameni blok. Idite dalje niz prolaz. Doći ćete do još jednog desnog prolaza. Ponovo postupak sa kamenim blokom. Na kraju prolaza doći ćete u prostoriju gdje morate postaviti kamene blokove na sliku tako da gledani odozgo daju potpuno istu sliku kao što je i ona na koju ste ih postavili. Kada slika bude složena, otvorit će se vrata. Doći ćete do rupe u podu. Skočite u nju i krenite dalje prolazom. Doći ćete do tri odvojene kružne prostorije. Cilj je u svakoj postaviti središnji stup u položaj tako da odgovara znakovima sa strane. Svaki simbol na stupu se sastoji od kombinacije dvaju simbola. Kada sva tri stupa budu postavljena dobro, počet će se njihati platforme sa stropa. Morate skočiti na svaku i zatim na udubljenje u zidu. Aktivirajte prekidač. Idite novim prolazom. Pogledajte animacije pored prolaza s crnom masom. Na kraju vas čeka finalna borba, borba protiv Kaina. U borbi ga morate tri puta udariti (kao i u prvoj borbi protiv njega). Najlakše ćete to uraditi ako stojite na sredini prostorije i čekate. S obzirom da se vi ne mičete, on će se uvijek pojavljivati na istom mjestu. Pronađite ga (gledajte odakle dolaze munje koje ispaljuje) i kada čujete zvuk koji nagovještava da se on pojavljuje, zatrčite se prema njemu i udarite ga. To ponovite tri puta i igra je gotova.

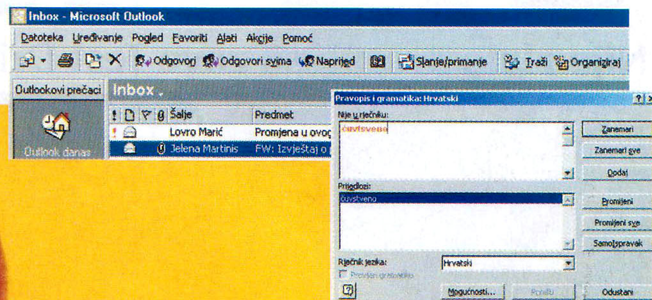


Microsoft

www.microsoft.com/croatia

I ja ću progovoriti HRVATSKI.



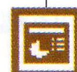



Word 2000


Excel 2000


Outlook 2000


Access 2000


PowerPoint 2000

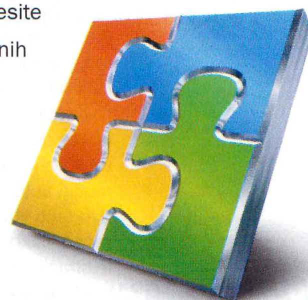

Publisher 2000

Progovorite i vi. Prvi lokalizirani Microsoftov softver - **hrvatski Microsoft Office 2000 Professional** - prevladava i posljednju, jezičnu prepreku korištenju najpopularnijeg uredskog softvera, proizvoda koji upotrebljava više od 100 milijuna ljudi na svijetu. Potpuno su lokalizirane (uključujući i pomoć) najkorištenije aplikacije paketa Microsoft Office na našem tržištu: **Word 2000**, **Excel 2000** i **Outlook 2000**. U svim aplikacijama paketa moguće je koristiti unaprijeđenu provjeru pravopisa hrvatskog jezika. Zahvaljujući tome, **hrvatski Office 2000** lako mogu koristiti i kompjutorski početnici.

No, njegove nove mogućosti osvojit će i one napredne i zahtjevne, jer intranet konačno postaje praktičan alat u poslovanju. Na primjer, sada brzo možete podijeliti informacije s bilo kime, bilo gdje na vašem intranetu, koristeći jednostavnu naredbu *"Spremi kao HTML"*. Novi zaslon *"Outlook danas"* omogućuje vašem timu veću učinkovitost, nudeći pregled svih važnih informacija na jednom mjestu. Sve svoje prikupljene podatke pretvorite u znanje. Donesite kvalitetne odluke koristeći interaktivne alate za prikupljanje, pristup i analizu vitalnih poslovnih podataka - sve na intranetu vaše tvrtke.

Hrvatski Microsoft Office 2000 potpuno je integriran s Internetom i namijenjen suradnji. Njime se lakše i brže pristupa informacijama, razmjenjuju ideje i surađuje na projektima. Jednostavno, koristite ga kako vi želite, makar vam to bilo i prvi put.

Za više informacija nazovite **Microsoft Centar**, tel. **0800 300 300**.



Microsoft® **Office**2000®

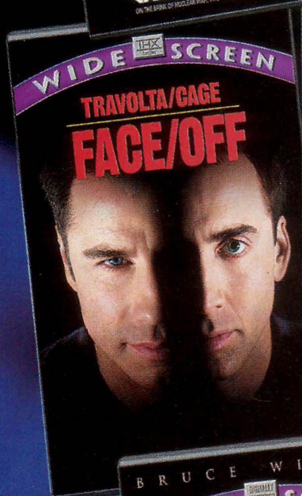
Što danas znači produktivnost

STATUS GRUPA FOTO: C.C.N.

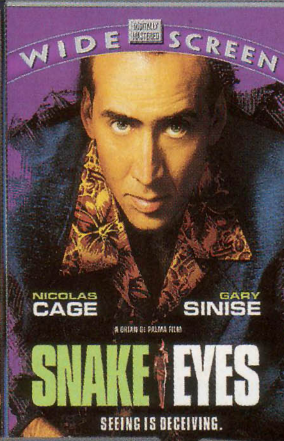
DVD VIDEO ™

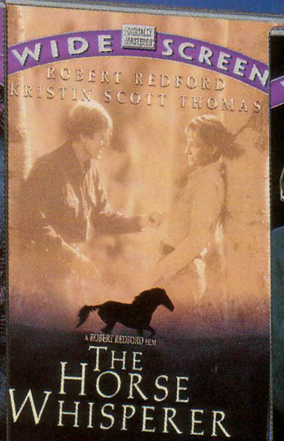




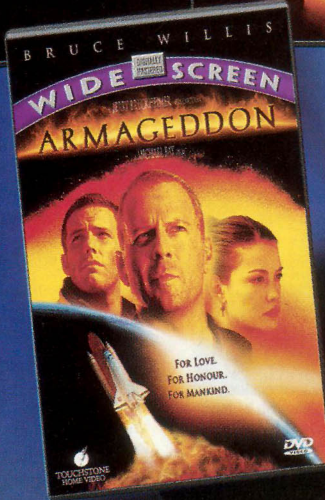


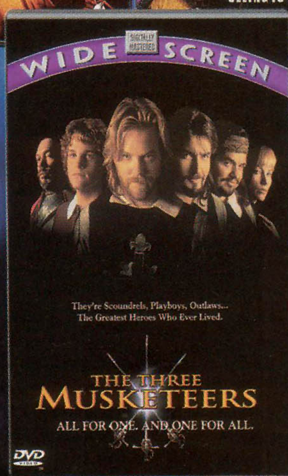


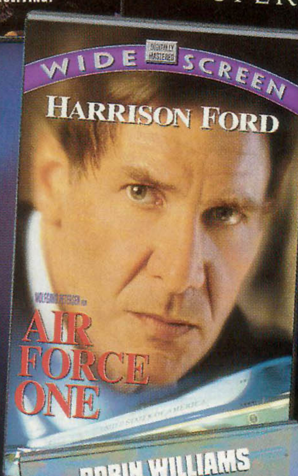


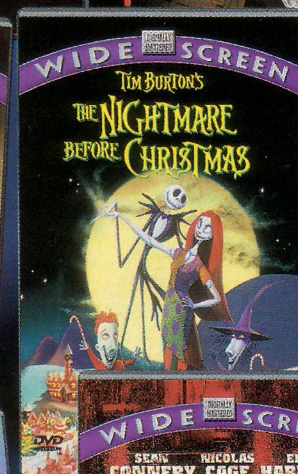


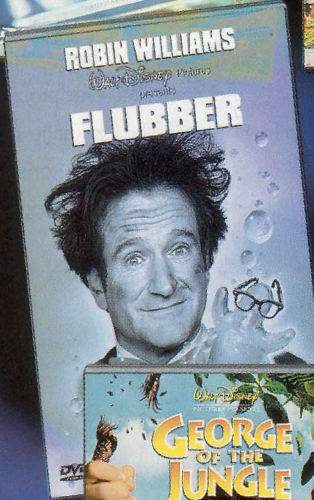












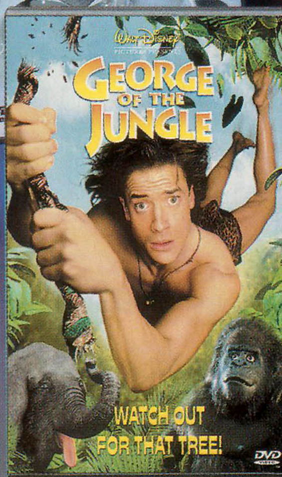


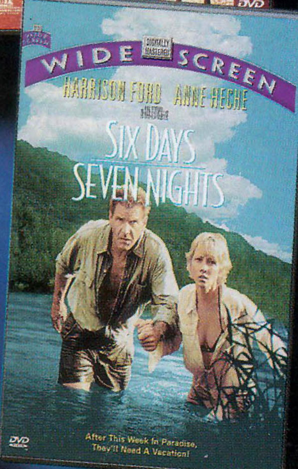


Buena Vista
Home Entertainment

ISSA
FILM I VIDEO

DISTRIBUCIJA:
ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99,
Zagreb
tel./fax: 01/216-943

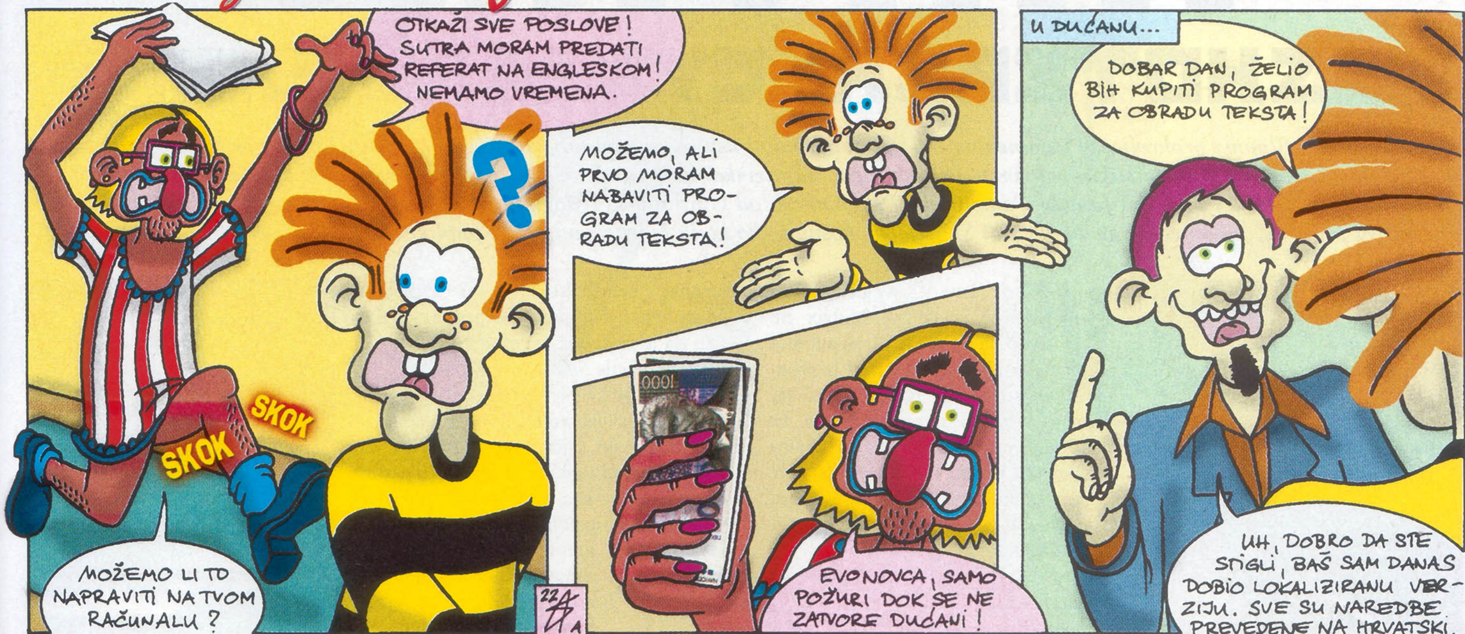




MALA ŠKOLA RAČUNALA

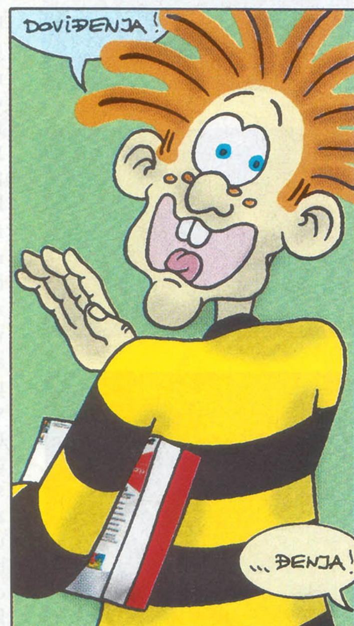
Lokalizirani softver

CRTA I PIŠE GORAN STANCIC















goran@agram.com

MATRIX

3D SHOTERSKI CYBERPUNKER?

Poduži je popis filmova prokrvljenih fenomenom PC igara, baš kao i uspješnih filmskih priča prebačenih na igraće platforme. Šarena perjanica konverziranih predstavnika svoje vrste je trenutačno najrazvikanija igra za PC Alien Versus Predator *koja se oslanja na filmove* Alien *Ridleyja Scotta i* Predator *Jamesa Cameroona. Prošetamo li od* Umri muški *trilogije preko* Dana neovisnosti *pa sve do* Dosijea X *i* Ratova zvijezda, *vidjet ćemo da su akcija i SF glavne okosnice oko kojih se vrte zanimanja publike. Gdje je u svemu ovome Matrix?*









Visoko iznad svega dosad viđenog, svakako. Matrix ne samo da se nije uhvatio zubima za konkretan materijal iz svijeta stripa ili igara, nego se, suprotno očekivanjima, uhvatio za nekoliko njih kombinirajući tako ugođaj koji vas kao gledatelja tjera da svakih nekoliko minuta navučete osmijeh na lice prepoznavši u promaklom kadru nešto što ste već prije vidjeli, pročitali, odigrali.

Gledano s estetske strane Matrix je simbioza HR gigerovskog okružja (serijal *Alien*) i novovalnih videospotova (plavi filteri ala Maddona, Verve, Marylin Manson, Ramstain....), dok je kamera pozitivno živčana i savršeno prati radnju iz svih rakursa leteći svuda oko mjesta zbivanja, što je dosad viđeno samo u PC igrama, čime je akcijskim scenama dan potpuno novi pristup. Scena u kojoj se Trinity sukobljava s agentima (Gatekeeperima), gdje prelaskom u combat mod izvodi skok, nakon čega se slika zamrzava, a kamera zaokružuje po prostoru dajući nam na uvid svaki detalj pogleda na scenu borbe koja će uslijediti nije ništa drugo doli *tombraiderski* štimung u kojem Carrie-Anne Moss u svakom trenutku dominira scenom. Jednako kao i napete scene jurnjave preko zgrada i kroz metro, izvedene u najboljoj maniri sprintanja Lare Croft ili Kurta iz igre MDK. Scena u kojoj pak Trinity, prerezavši sajlu na kojoj visi dizalo, otpušta uteg te se na taj način podiže na vrh zgrade nije ništa drugo doli animirana međusekvenca iz prvog dijela Tomb Raider serijala. Savršeni odmak od klasike na koju smo dosad navikli (npr. u Batmanu u gledatelj zbog brzih akcijskih scena nema vremena pratiti radnju).

Spomenimo i snažne scene gdje Neo i Trinity upadaju u sjedište Gatekeepera i u stilu *Duke Nukema* teškim automatskim puškama siju smrt da bi se nakon obavljenog posla uputili ka dizalu koje će ih odvesti na sljedeći "razinu". 3D shoterski engine ukalupljen je u atomosferu slowmotiona *Divlje horde*, dok, s druge strane, brod koji je u rukama Morpheusa i pokreta otpora izgleda kao da je izašao iz uvrnute PC strategijske simulacije *Subculture*.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

Kako je svijet Matrixa smješten u simulirani svijet kojim upravlja superiorno računalo, cijeli film odiše krajnje hladnim odnosima likova lišenih osnovnih emocija svojstvenih ljudskoj vrsti, tako da je poistovjećivanje s njima identično onome dok se zabavljamo na PC-u ili konzoli vodeći pikselaste heroje kroz neku igru.

Industro-rock i ambijentalni techno u filmu imaju posebno mjesto i na trenutak brišu granicu između atmosfere koju proživljavamo igrajući *Quake 2*, *Unreal* ili *Starcraft* i samog gledanja filma.

Matrixova karizma dolazi iz subkulturnih miljea poput igara, stripa i videoumjetnosti i neminovno je zacrtala parametar budućim filmskim ostvarenjima kako ovog žanra, tako i filma uopće. Publika je to prepoznala i dragovoljno se stavila pod Matrixov stijeg držeći ovaj film «izabranim», dajući mu tako primat koji će u budućnosti izbrisati granicu između filma i PC igara, virtualnosti i stvarnosti.

Matrix je širokoj populaciji slobodoumnih konzumenata ponudio ono što im je dosad u ovoj vrsti umjetnosti bilo nedostupno. Nepovratnu kartu za budućnost koja će u jednom kućanskom uređaju objediniti TV, CD player, tisak, računalo, video-audio komunikacijski uređaj te, s druge strane, zasad nedokučive pojmove kao što su virtualna stvarnost, materijalizacija tijela sa softverom ili (zašto ne?) međuprostorni teleporter. Srećom, postoji skupina ljudi koja na cyber gleda iz drugog kuta, bilo da je riječ o tvorcima Matrixa koji su imali priliku reći ono što imaju ili o širokoj populaciji koja je u tome prepoznala «ono nešto».

Možda Matrix neće postati kult film poput *Blade Runnera* (mada tome ne vidim prepreku), no moramo mu priznati da je svojevrstan pionir. Kruna Matrixove PC-glazbeno-spotovske simbioze eventualno bi bio istoimeni gejmerski naslov, no siguran sam da je taj trenutak samo pitanje dana.



